3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.21



神游DS实速评测报告

攻略透解

天地之门（PSP）

火影忍者RPG2（NDS）

武器种族传说（GBA）

死神BLEACH（GBA）

甲虫王者（GBA）

看掌机王SP得大奖



一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机（豪华版）



二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖 5名
奖品：小神游SP



四等奖 50名
奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年8月20日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中211页中右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第23辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注

PSP原创A·RPG大作

P76

天地之门

完全剧情攻略

完整爆机流程+精彩剧情小说

领略东方风情武侠游戏的魅力

暑期特别企划

P64

盛夏避暑谈

——游戏中的避暑胜地

盛夏，虽有电扇促进空气流动成风，虽有空调营造人造清凉，但大范围的炎热还是让人感到了无处不在的烦躁。这次我们什么也不做，仅仅去游戏世界中去探寻一下避暑胜地……

P134 小神游俱乐部

CGT竞技大赛总决赛报道

历时一个多月的CGT神游比赛在上海CHINA JOY展上决出了最终冠军，请关注这一辑的火热报道……

神游DS北京站首发会实况

7月23日，备受期待的神游DS终于在全国各大城市统一发售，让我们来看看北京的首发会盛况吧……

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL. 21

CONTENTS





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本辑赠品



火焰之纹章钥匙扣

口袋妖怪主题贴纸





攻略透解 76

研究中心 124

玩转 PSP 131

小神游俱乐部 134

硬件发烧馆 140

软件大观园 145

游戏万花筒 158

掌上动漫游 168

专区地带 174

掌门人 SP 202

掌机王自由谈 214

掌机游戏综合发售表 222

口袋光环 精彩内容导视 224

游戏索引

GBA

NDS

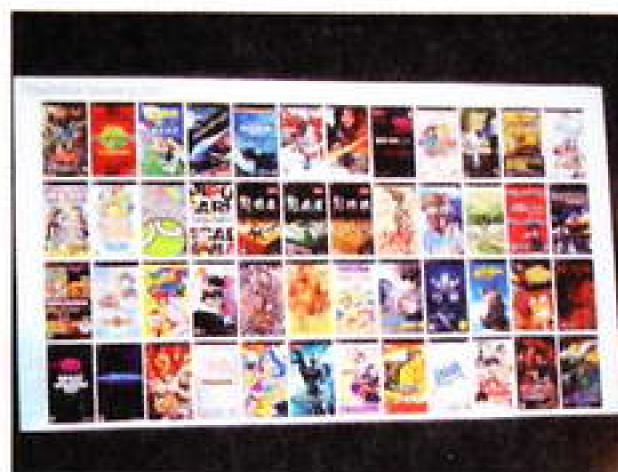
PSP

特别报道

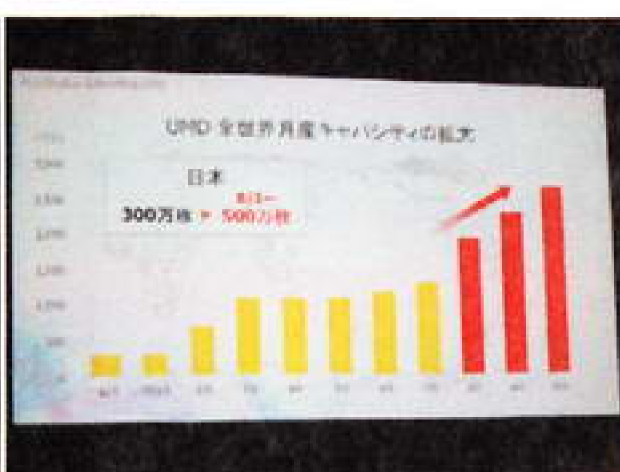
"PlayStation Meeting 2005" 开启PSP发展新阶段

2005年7月21日，索尼在东京举办了"PlayStation Meeting 2005"。"PS Meeting"是索尼每年举办一次的战略发布会，今年是其举办的第11届，其主题为"回顾过去十年，展望未来十年"。早在发布会召开之前，业界已经有传言宣称索尼今年的"PS Meeting"将会有大批重头消息公布。而实际上"PS Meeting 2005"确实没有令人失望，除了大批令人惊喜的PS3新作发布外，几款PSP新作的闪电公开也意味着PSP游戏软件即将进入收获期。

PSP全球销量突破500万台







SCE宣布，PSP目前的全球出货量已经达到507万台，其中北美为274万台，日本及亚洲为233万台。9月份PSP在欧洲上市后，其销量预计将会得到进一步大幅提升。游戏软件方面，PSP全球游戏软件销量为1120万套，其中北美为730万套，日本和亚洲为390万套。目前为止推出的PSP游戏总共有48款，到2006年3月31日之前预计将会有150款游戏上市。

由于有大批电影公司的加盟，PSP所用的UMD影碟销售情况也非常火爆。目前为止，美国的UMD影碟销量已经超过了430万套，其中包括100万套随首批PSP附赠的《蜘蛛侠2》UMD影碟。不过UMD电影在日本的销售情况并不理想，目前为止总共只卖出了40万套。由于PSP游戏和影碟的市场需求量都很高，从8月1日开始，索尼方面将会把日本UMD工厂的月产量从300万张增加到500万张。

"PlayStation Awards"也是"PS Meeting"不可或缺的一部分，由于过去索尼只有家用机，因此"PS Awards"一直只是对PS或PS2上的畅销游戏进行表彰，如今有了PSP，索尼也为其专设了一个奖项。考虑到PSP上市没多久，市场普及率不够高，游戏销量自然也不可能达到PS2的水平，因此PSP游戏的评选标准比PS2低。为PSP特设的"PlayStation Award 2005特别赏"的入选标准为在日本销量超过30万套的PSP游戏，获奖的三款游戏分别为《大众高尔夫携带版》、《山脊赛车》和《真·三国无双》，其中《大众高尔夫携带版》首批出货为12万套，到今年6月底其销量已经突破40万套。



▲《大众高尔夫携带版》授奖式。



▲《山脊赛车》授奖式。



▲《真·三国无双》授奖式。

陶瓷白新版PSP公开

去年E3展索尼首次公开PSP实机时包括有金属黑、纯白、奶油黄等多种颜色，不过后来正式发售时只有黑色一种。对于一款时尚掌机而言，丰富的色彩是不可或缺的。如今随着PSP产能问题逐渐得以解决，PSP也即将开始变得“色彩斑斓”。索尼在“PS Meeting”上正式公开了陶瓷白新版PSP。这款超值套装版陶瓷白PSP售价为26040日元，将于9月15日发售。除了主机机身全部变为白色外，相关的配件也会随之推出白色版，包括售价2100日元的白色收纳便携包“PSP-170W”以及1575日元的UMD携行包+屏幕擦拭布的“PSP-220W”套装。

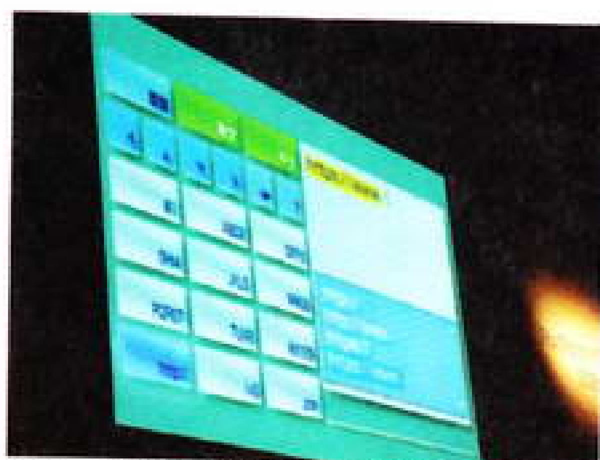




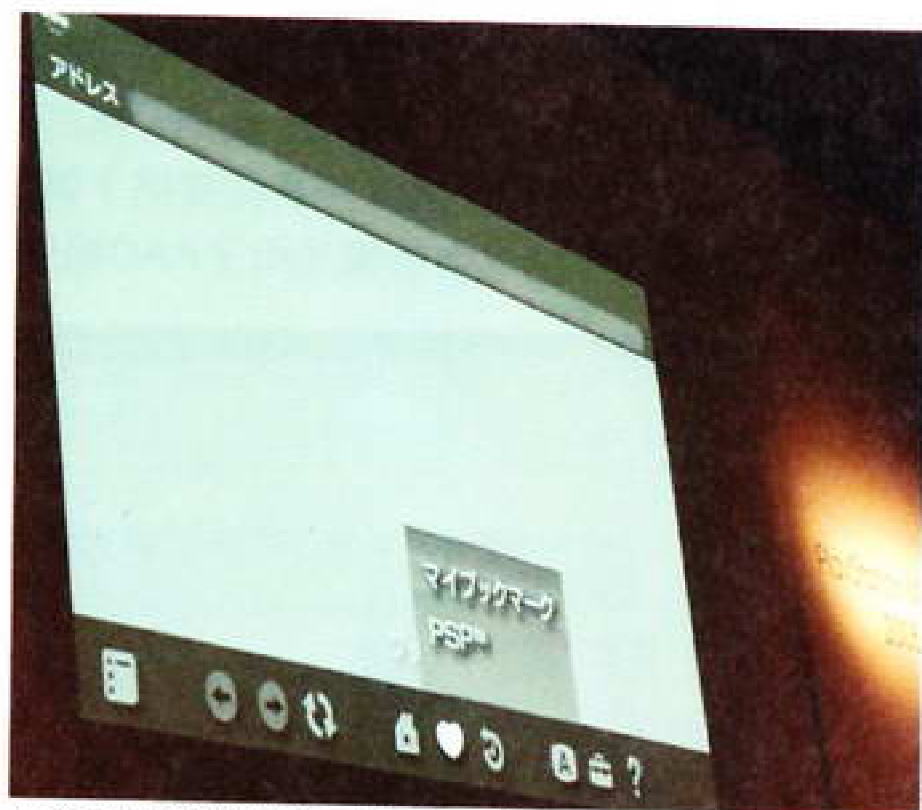
加入网页浏览功能的2.0版系统软件公开



目前为止，韩国版PSP依然是全球网络功能最为齐全的，不过随着PSP普及率的不断提高，世界各地的PSP网络服务也将会逐步得以完善。由于PSP可以不断进行系统软件更新，这就意味着今后会不断出现令人意想不到的PSP新功能出现。在本次“PS Meeting”上，SCE正式公布了PSP的2.0版系统软件。


▲为了方便用户以PSP有限的键位进行网址输入，PSP浏览器备有方便的网址辅助输入系统。

既然是“2.0”版，其功能用途自然是得到了根本性的改进，最为重要的就是加入了网页浏览功能。SCE从7月27日开始提供2.0版软件供玩家下载更新，其中提供了HTML 4.01标准的网页浏览功能。进行系统更新后，PSP的网页浏览器图标就会出现在系统菜单中。只要是在安装有无线网络终端的地方，用户就可以用PSP无线上网浏览网页了。屏幕上方显示地址栏，下方显示该网页浏览器的几种标准功能，用户可以通过类比滑钮移动鼠标。不过令人遗憾的是，目前提供的PSP网页浏览器对某些语言和Flash的支持都不是很完善，会导致某些页面无法正常显示。希望索尼能够尽快推出功能更加完善的新版本！



▲PSP浏览器的界面，可以看到的功能有：文件（可保存页面）、后退、前进、刷新、主页、收藏夹、历史、字体、工具、帮助。

2.0版系统软件的其余新增功能

◆影片部分

新增JUMP功能（针对UMD Video & UMD Music）

新增A-B定点反复播放功能（针对UMD Video & UMD Music & MSD影片）

画面模式功能中新增4:3选项（针对MSD影片）

新增音轨切换功能（针对MSD影片）

新增支持MPEG-4（AVC）格式的影片播放（针对MSD影片）

◆音乐部分

搭配SonicStage 3.2版（预定公开）或之后的版本，可使用Memeory Stick PRO Duo传输ATRAC3 plus格式的音乐文件（针对MSD音乐）

新增支持MP4（AAC）与WAVE（Linear PCM）等格式的音乐档案播放（针对MSD音乐）

◆图片部分

新增自定义桌面功能

新增图片的无线传输功能

新增支持TIFF、GIF、PNG、BMP等格式图片文件

◆设定部分

“本体设定”的“表示语言”中新增韩文显示

“本体设定”中新增“文字集”功能

新增“主题设定”功能

“安全性设定”中新增“网页浏览器启动限制”功能

“网络设定”中的加密方式新增WPA-PSK（TKIP）

键盘的输入模式中新增网页辅助输入系统

完善的网络电影下载服务“Portable TV”



随着附带网页浏览器的2.0版系统软件的发布，SCE也开始在日本推广PSP的付费网络影片下载服务“Portable TV”，这项服务于7月27日开通，由Sony Communication Network（So-net）运营。与韩国在线点播的“NESPOT”服务不同，“Portable TV”采用的是下载存储播放的方式，用户可以直接以PSP无线上网将影片下载到MSD中，然后才能播放影片。这项服务提供的影片采用与UMD电影相同的H.264/MPEG-4（AVC）格式，服务初期提供免费下载，内容包括电影预告片、体育、音乐、韩剧、动画的第一集等，共有约100部影像提供下载。

目前提供下载的这些影像采用了AAC格式的音频，影像解析度为320×240。在服务初期用户只能通过电脑连接到So-net服务网页上将影片下载到硬盘中，然后通过USB线将文件传输到MSD中。不过今后玩家可以直接用PSP连接到网站上下载。这项服务的受众为So-net的宽带网用户，只要交纳入会费用后就无需每月交纳会费。So-net今后预定将会采用出租形式的收费下载服务，不过收费的开始时期未定，其价格计划为“数百日元左右”。这些影像文件的容量约为30分钟256MB。





■预定提供的内容类型

电影（电影、预告片、电影资讯）

音乐（音乐电视、音乐资讯等）

电视剧（韩剧、日剧等）

资讯系（烹调、宠物、旅行、语言学等）

动画片、综艺节目、体育、广告作品等



▲用PSP登陆Portable TV官方网站后就会看到这样一个页面。

PSP大批新作震撼公布

会场上SCEI总裁佐伯雅司将目前PS2的所处阶段称为“最大的收获期”，而SCEJ总裁竹野史哉则表示PSP将迎来“收获期”，今年年末至明年年初将会有阵容空前强大的PSP大作群推出。会场上映的PSP游戏影像包括有一些全新公布的作品，而心新公布的PSP游戏中最令人惊喜的当数Konami的《胜利十一人9》PSP版（详情参见本期前线狙击）。Namco的《随身胜地》（Portable Resort）和Muu Muu的《福福之岛》则是极具创意的新作。

■会场上映的PSP游戏一览

发行商	游戏名称	发售日
SCE	水银	8月4日
SCE	Talkman	未定
SCE	Bytto Hell 2000	今冬
SCE	BLEACH死神 灵魂升温2	9月1日
SCE	福福之岛	10月
Tecmo	机关	未定
Bandai	高达 战争策略	9月22日
Bandai	基连的野望 吉翁的系谱	8月11日
Konami	胜利十一人9 无处不在	9月15日
Konami	实况强力职业棒球携带版（暂名）	未定
Konami	潜龙谍影 ACID2	未定

发行商	游戏名称	发售日
Banpresto	超级机器人大战MX（暂名）	未定
Atlus	恶魔召唤师	未定
Capcom	洛克人DASH 钢之冒险心	8月4日
Capcom	怪物猎人携带版	12月31日
SEGA	成人脑力训练携带版	未定
Yukes'	激情摔跤PSP（暂名）	未定
Aquaplus	漫画同人会 携带版	今夏
Spike	忍道~焰	未定
Namco	太鼓之达人 携带版	8月4日
Namco	随身胜地	未定
大都技研	柏青嫂模拟器吉宗 携带版	未定



■实况强力职业棒球携带版（暂名）



■BLEACH死神 灵魂升温2


■恶魔召唤师


■超级机器人大战MX（暂名）



■忍道~焰



■Bytto Hell 2000

■《随身胜地》



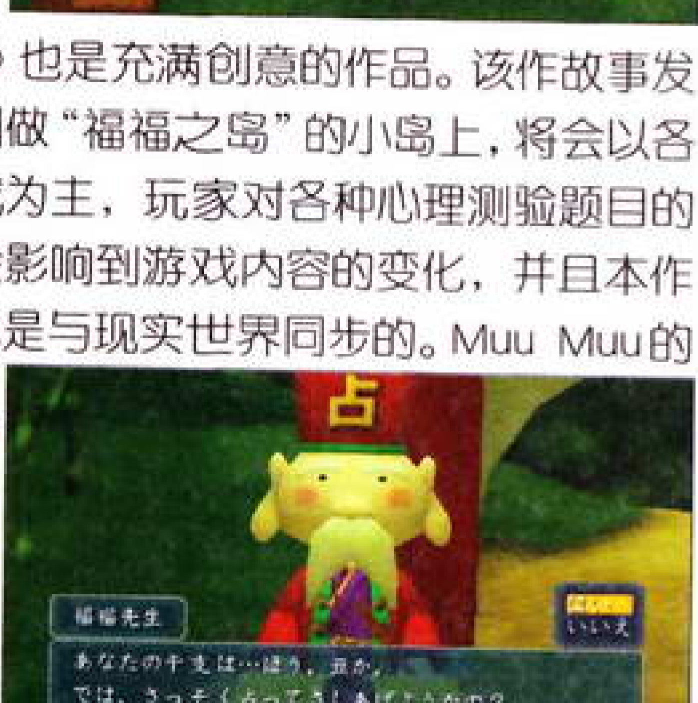
Namco的《随身胜地》号称是一款“娱乐工具”，让玩家在一个美丽的热带岛屿上生活。游戏内会有时间流逝和昼夜循环，并且游戏内的时间是与现实世界同步的。你可以将游戏当作乐器，用类比滑杆和功能键弹奏四弦琴。该作还有很多深入到实际生活中的各种功能，例如闹钟功能等。Namco试图使该作成为玩家生活中的一部分，为此Namco将会为PSP推出一款支架，让你可以将PSP立在床头或者桌子上。



■《福福之岛》



Muu Muu一向以创意游戏著称，目前他们正在开发的《福福之岛》也是充满创意的作品。该作故事发生在一座叫做“福福之岛”的小岛上，将会以各种迷你游戏为主，玩家对各种心理测验题目的不同回答会影响到游戏内容的变化，并且本作中的时间也是与现实世界同步的。Muu Muu的森川幸人表示，玩家每一天都会有不同的体验。



ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

掌机情报站

事件 Event

手机游戏成为ChinaJoy新亮点



由于手机游戏在国内的发展势头迅猛，今年的ChinaJoy展手机游戏成为一大亮点。ChinaJoy组委会与网易游戏频道等合作设立了“中国移动游戏产业发展分论坛”，邀请了包括中国移动、中国联通等在内的各大ISP、ICP、SP以及移动硬件厂商参与此次论坛，发表演讲并交流经验。这次会议的主题主要有两点：“2005年手机游戏/娱乐的发展、机遇与挑战”以及“手机游戏/娱乐平台的统一与多元化”。

在“移动游戏产业发展论坛”上，网易首席运营官董瑞豹介绍了目前国内的手机游戏市场。2004年中国手机游戏市场规模超过8亿元人民币。预计2005年手机游戏产业市场规模将达到14.41亿元人民币。由于中国手机用户基数大，中国的手机游戏市场与欧美相比差距并不是很大，去年美国手机游戏业收入达2.03亿美元，今年预计将会增长至3.8亿美元。全球的手机游戏市场都处于迅猛发展状态。不过目前国内手机游戏市场也存在很多问题。根据分析公司的资料，中国70%的消费者认为手机游戏的合理价格为1～3元人民币，远远低于欧洲3欧元的下载费用。另外，2004年中国移动Java业务全年总用户数为720万，而平均每月活跃用户数仅为27万，反复下载游戏的用户很少。还有一个重大问题就是手机平台操作系统的多样化导致的兼容性问题，而多个版本游戏的开发又大大提高了开发成本。





目前众多国际知名游戏厂商已经看中了中国的手机游戏市场，本届ChinaJoy展上，EA的展台就提供了不少的手机游戏，包括《FIFA 06》、《泰格·伍兹的PGA巡回赛06》、《模拟人生2》等。EA目前正在筹划大规模进军手机游戏市场，而中国将会成为EA的手机游戏基地。今年下半年起，EA的上海制作室将会初见雏形，其目标是成为亚洲最大的手机游戏基地，EA的手机游戏俱乐部也将同期推出，玩家将可以通过EA手机游戏俱乐部了解EA最新的手机游戏产品，并查阅已经购买的EA产品的更新情况和攻略。EA计划今年和明年在全球推出20款手机游戏，其中包括《FIFA》、《泰格·伍兹的PGA巡回赛》、《极品飞车》等知名游戏系列。



事件 Event

iQue DS全国各地首发活动火爆召开



7月23日，iQue DS正式在国内上市，神游在北京、上海、成都、武汉、天津、长沙、郑州、沈阳、洛阳等全国主要城市展开了首卖活动。在上海、成都，武汉、长沙、郑州等地，前往现场体验iQue DS游戏的观众都能获得纪念品一份，而在北京，除了有iQue DS游戏比赛送出一台iQue DS大奖之外，现场购买iQue DS的用户还可获得额外赠送的DS游戏一款和精美套装礼品一份，天津、沈阳也为消费者准备了价值300多元的电子词典、MP3等好礼。

北京iQue DS的售价为1698元，内容包括iDS一部+《直感一笔》+GBA游戏一款；天津首发售价为1680元，赠送GBA游戏一款，前100名赠送文曲星MP3一部。上海的首发提供了两种套餐，1698元的套装赠送一款GBA游戏，而1966元的套装为赠送《直感一笔》+GBA游戏一款；沈阳iDS售价为1680元，赠送iDS游戏一款、快译通一部；武汉的iDS首发价格为1986元，赠送《直感一笔》以及一款GBA游戏；郑州的首发价格为1698元，赠送《直感一笔》+GBA游戏一款。



▲北京iDS的首发当天下起了小雨。 ▲成都的iDS首发现场。

软件 Software

NDS战略游戏版《波斯王子大战》公开

育碧日前正式公开了由蒙特利尔制作室开发的NDS版《波斯王子大战》(Battles of Prince of Persia)，该作预计将于今年第四季度发售。

《波斯王子大战》不再是玩家们所熟悉的动作冒险游戏，而是一款卡片战略游戏，人物则是取材自《波斯王子》和《波斯王子2》，故事也是发生在这两部作品之间。游戏讲述波斯王子无意间释放了远古的恶魔，导致波斯和印度爆发了战争。本作采用了传统战略游戏的方式进行作战单位的移动，而战斗则是通过卡片战斗的形式。本作有单人和多人战役模式，玩家也可以用一部NDS以轮流的方式进行多人游戏，当然也可以进行无线多人游戏模式，以及互相交换卡片。



软件 Software

卡通渲染技术打造NDS版《终极蜘蛛侠》

《终极蜘蛛侠》是根据同名漫画改编的作品，之前其家用机版公开时引起了极大的关注，如今该作的NDS版也正式公开了。NDS版的《终极蜘蛛侠》由开发了NDS版《蜘蛛侠2》的Vicarious制作室开发，其最大的特点是不仅利用了NDS的独特功能，更是在有限的机能限制下体现了漫画原版的画面风格。

《终极蜘蛛侠》采用了NDS游戏十分少见的卡通渲染技术，并且游戏中会有很多采用漫画形式表现的剧情，并辅以大量真人配音。漫画版中的重要角色Venom在本作中也是可以操作的角色，并且戏分与蜘蛛侠一样多。操作蜘蛛

侠时以上屏幕显示游戏画面，下屏幕用漫画表示蜘蛛侠的各种动作。操作Venom时则是下屏幕显示游戏画面，玩家可以用触控笔挥动Venom的触须，上屏幕会有各种信息提示。

与《蜘蛛侠2》相比，本作的关卡设计将会更加紧凑，目标更为明确。本作也对应双人对战模式。本作将于9月中旬发售。

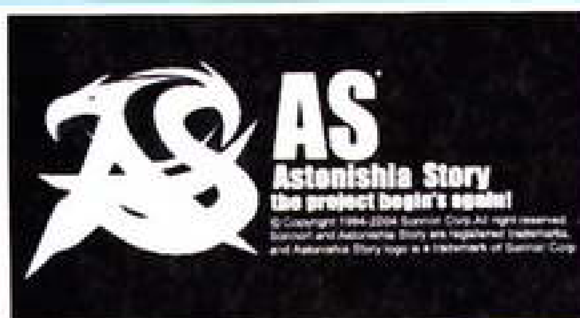


软件 Software 韩国首款PSP正统RPG公开



韩国SONNORI公司宣布将会在PSP上推出《Astonishia Story》，这是首款韩国首款国产PSP RPG游戏，不过并非原创游戏，而是移植作品。《Astonishia Story》曾于PC及韩国Gamepark公司的GP32掌机上推出，具有相当高的人气。

PSP版《Astonishia Story》在画面上进行了改良，除了画面比例变为16：9外，战斗中的武器攻击和魔法演出特效等都会进行强化，并且游戏的读盘时间将会极短，战斗系统的细节进行了改良，并且新增了一些剧情事件。各主要角色的特殊技能更加丰富。本作将于8月发售。





UMD影碟出租：索尼电影从7月16日开始在日本展开UMD影碟出租业务试运营，在日本的50多家"GEO Shop"出租连锁店租赁UMD影碟。首批提供出租的UMD影碟有12部，7月27日又新增了2部。

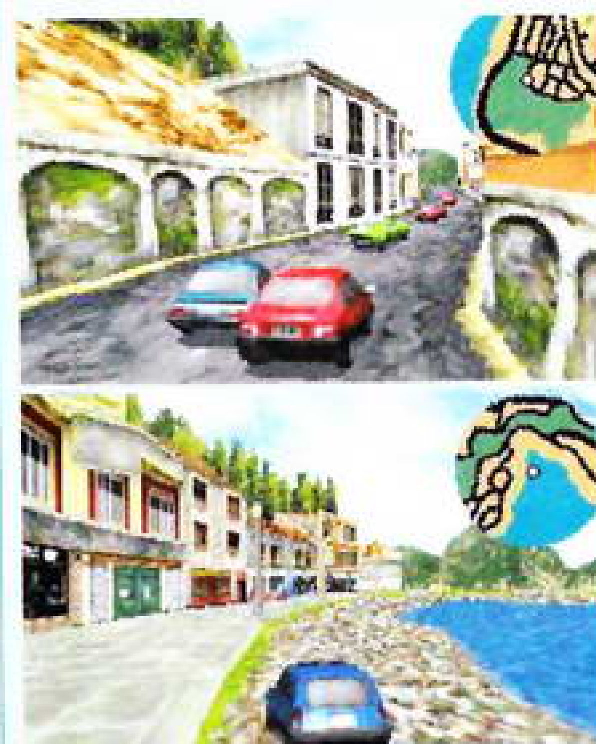
PSP的"古惑狼"：VU Games公开了PSP版赛车动作游戏新作《古惑狼组队赛车》，本作由Radical公司开发。玩家在游戏中不仅可以驾车战斗，也可以走出赛车在游戏世界中冒险，为汽车收集强化装备，并且获得隐藏赛道。

《指环王战略版》：EA正式公开了PSP的S・RPG新作《指环王战略版》。在本作中玩家可以扮演护戒英雄，也可以扮演魔君索隆派出的恶魔。本作支持4人无线游戏模式。队伍的建设采用点数制，队伍成员的数量取决于点数上限，等级越高的角色消耗的点数越多。本作将于11月份在北美和欧洲上市。



PSP/NDS成业界动力：《FAMI通》的出版商Enterbrain的最新报告显示，由于PSP和NDS的出现，日本游戏市场已经出现复苏迹象。2005年上半年日本的游戏软硬件销售额为2071亿日元，比去年同期增加了3.6%。

《横冲直撞3》GBA版：Atari正式公开了GBA版的《横冲直撞3》。本作共有25个任务，前12个任务发生在迈阿密，其余发生在法国尼斯。游戏中有超过30英里的街道供玩家探索，可以使用的汽车共有25种。



最新日本掌机游戏周间销量榜

✱ 累计时间2005年7月4日～2005年7月10日 ✱

与《成人脑力锻炼》同为益智类游戏的《轻松头脑教室》初次上榜就轻松夺得了冠军的宝座，两周来的销量连续突破5万大关，NDS主机的销量再次大幅度得以提升。这些看似简单的异质游戏出人意料地在NDS上席卷起了一场“头脑风暴”，对玩家层的拓展起到了莫大的作用。《魔界奇兵》、《武器种族传说》和《校园迷糊大王》这三款根据动漫改编的游戏都挤进了本次榜单，这也是它们第一次登陆掌机平台，但遗憾的是除了《魔界奇兵》外，其他两款作品的销量似乎都不怎么样。

第1位 轻松头脑教室

NDS

继《成人脑力锻炼》之后，《轻松头脑教室》又轻松坐上了销量榜头把交椅。

周间销量56981套
累积销量10万9506套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元

第2位 甲虫王者 通往冠军之路

GBA

众多被刻画地细微入致的甲虫们在本作中可是出尽了风头哦！

周间销量40639套
累积销量32万4414套

◆Sega ◆RPG ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元

第3位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

NDS

PSP版的《川岛隆太教授》将由Sega发行，不知和NDS版会有什么区别？

周间销量30283套
累积销量26万4725套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元

第4位 任天狗(柴犬&腊肠&吉娃娃)

NDS

《任天狗》的累积销量目前已经稳居NDS已发售游戏总销量排名的第3位。

周间销量17498套
累积销量53万914套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

第5位 魔界奇兵 叩响天国之门

GBA

虽然本作素质一般，但不错的销量却证明了原作的确拥有不少FANS。

周间销量9326套
累积销量37219套

◆Konami ◆A・RPG ◆2005年6月30日发售 ◆4800日元

名次	平台	游戏	信息	周间销量	累积销量
第6位	GBA	武器种族传说 封印之歌	◆Tomy ◆RPG ◆2005年7月7日发售 ◆4800日元	7384套	7384套
第7位	PSP	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳 携带版	◆Sega ◆SLG ◆2005年6月30日发售 ◆3800日元	7267套	22835套
第8位	PSP	校园迷糊大王 姐姐事件	◆Bandai ◆AVG ◆2005年7月7日发售 ◆4800日元	6250套	6250套
第9位	GBA	桃太郎电铁G	◆Hudson ◆TAB ◆2005年6月30日发售 ◆4800日元	5343套	15226套
第10位	GBA	口袋妖怪 绿宝石	◆Nintendo ◆RPG ◆2004年9月16日发售 ◆4800日元	5160套	156万3246套

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

这次"掌机黄金眼"中最受小编们青睐的无疑就是PSP的《天地之门》了，爽快的打斗和优美的音乐都非常令人满意，而二周目的设定也大大增加了重复游戏的动力。三位小编都一致给这款游戏打出了9分的高分数。本作将在不久之后推出中文版，到时候国内玩家一定能够更加完整地享受到本作的独特魅力。



栏目主持：雷伊

天地之门

天地の门



画面 / 音效 / 系统

PSP上难得的原创大作，无论是世界观的设定和背景音乐都具有浓厚的东方色彩。剑术组合是游戏中一个比较吸引人的地方，众多剑谱的收集让人乐此不疲。虽然第一次接触该游戏时候可能会觉得键位安排不太顺手，但适应了以后反而会为这种简洁的操作着迷。不足之处是游戏中出现的敌人种类比较单一，在平衡性方面也有待进一步的改善。

推荐

玩过试玩版对游戏已经非常期待，正式版体验后的确非常满意。游戏的场景非常漂亮，冒险中可以领略各种充满东方风情的景观，优美动听的音乐也为游戏增色不少。系统方面，收集剑谱自由组合的乐趣很令人着迷，而一招一式都看得出厂商制作上的用心，不能自由转换视点是令人不爽的一点，而且视点过近看不到远处敌人，是游戏的一个不足。

推荐

游戏的音乐十分动听，配合靓丽的画面，构筑了一个东方气息十分浓厚的世界。游戏以中央麒麟门的侵略为线索，讲述了少年真武的冒险故事。作为一款原创的剑术动作RPG，游戏的手感不错。上百种武术招式让你眼花缭乱，而类似于魔法的气功术也让战术变得多样化。美中不足的是没有锁定，当你打空后经常会被敌人打一套连招。

推荐

UMD■SCEJ/Cilmax■A・RPG■2005年7月21日■1～2人■对应PSP无线LAN■448KB以上

NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸

NARUTO ナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸



画面 / 音效 / 系统

海文

大人气动漫作品改编的游戏，作品素质还是能让广大的原作FANS满意的。作为一个RPG游戏，遇敌率似乎高了一点，玩家要做好心理准备。对触摸屏的利用方面，种种必须使用触摸屏的操作仍然还是容易让人手忙脚乱，进而产生厌烦情绪。不过众多的登场人物和大魄力的合体技还是具有很大吸引力的要素。《火影忍者》的FANS可以考虑购入。

比较传统的RPG，但加入了触摸功能后给人的感觉还是相当新鲜的。游戏中角色发动忍术时都有大魄力的特写画面，合体忍术更是非常具有可看性。战斗中可以随时变换我方同伴的设定比较体贴，根据敌人的特性来变换同伴让战斗具有了一定的战略性。本作中有些事件的发生拥有一定的时间限制，使得游戏过程中需要考虑的东西更为丰富。

胧月

比起前作，本作可玩性有了一定的提升。战斗部分还是很吸引人的，而利用触摸屏发动忍术看似是个不错的设定，但实际上，由于操作不够友好，所以让这部分显得比较繁琐，需要多下工夫才能充分熟练。个人认为还不如用按键操作来得顺手一些。过高的遇敌率、无意义地来回穿越地图，这两点比起前作并无太大改善，让本作给人的印象大打折扣。

卡带■TOMY■RPG■2005年7月14日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

武器种族传说 封印之歌

エレメンタルレジェイド～封印されし歌

GBA

画面
音效
系统

胧月 本作的画面相当不错，各角色基于原作动画也绘制得很好。游戏在绝大部分时间更接近于AVG的游戏方式，这就导致日语苦手的玩家很可能对游戏的故事不知所云。游戏的战斗部分非常有特色，也可以说是本作最耐玩的部分。同契发动时候的画面比较漂亮，而200种组合技的存在让战斗变得很有探索意味。向喜欢原作动画的玩家推荐此游戏。

海文 作为一款RPG，本作对话过于冗长，而留给玩家自由行动的空间太少。游戏整体基本可以看作是对话和战斗和结合体。战斗部分的组合技比较吸引人。怎么看都是只有FANS才能投入其中的作品。不过就算是FANS也要问问自己能否承受得了如山一般庞大的对话量。并且语言障碍的存在也使得国内的玩家很难体会到原创剧情所带来的乐趣。

本作是由颇受好评的漫画《武器种族传说》改编而来的GBA游戏。讲述了在港口突然被不明集团袭击的库和蕾，寻找事件真相的故事。原作爱好者所熟悉的大量角色都会登场。游戏的战斗是标准的RPG，大家可利用攻击组合使出魄力的必杀技。战斗之外的剧情都是通过AVG一样的对话形式来表示的。在原创的剧情中体验全新的《武器种族传说》吧。

卡带(64M)■Tomy■RPG■2005年7月7日■1人■无对应周边■自带记忆功能

机动剧团 哈罗剧组 哈罗噗哟噗哟

机动剧团 ハロー座 ハロのぷよぷよ

GBA

画面
音效
系统

海文 将初代高达中的角色和简单易上手的方块融为一体的作品。游戏本身的素质还是不错的，任何人都可以轻松体会到游戏的有趣之处。短时间、快节奏的游戏也很符合掌机随时享受游戏乐趣的定位。登场的高达人物都很可爱，起到了为游戏营造搞笑氛围的作用。不过作为卖点之一的漫画对于不会日语的玩家而言则是彻头彻尾的鸡肋。实在是非常令人遗憾。

游戏的系统完全以《噗哟噗哟》为蓝本，（只不过原来的噗哟泡泡都变成了各种颜色的哈罗）对于很多玩家来说可以很快上手，而看到那些可爱的Q版阿姆罗、夏亚等角色，《高达》的FANS一定会更感兴趣。那些搞笑的台词和夸张的表情经常让人忍俊不禁。突然发现本作很有点类似《街霸方块》，尤其是界面。不管怎么说，这是一款值得一玩的益智游戏。

以前对这款游戏只是好奇，玩上时才发现Q版高达人物的"噗哟噗哟版"的可爱还是超出了自己的预料，游戏用哈罗取代了传统《噗哟噗哟》里的泡泡，当相同的哈罗连在一起时，有些拉变形的脸更是有趣。游戏时，人物有着生动可爱的表情动作，背景音乐也是熟悉却被可爱化的经典高达音越。这款轻松有趣便携的游戏推荐给所有玩家。

卡带(64M)■Bandai■PUZ■2005年7月21日■1～2人■GBA专用对战线■自带记忆功能

死神BLEACH 血染尸魂界

BLEACHアドバンス 红に染まる尸魂界

GBA

画面
音效
系统

根据大人气动漫《死神BLEACH》改编的GBA版游戏，剧情忠于原作，讲述了主角黑崎一护为了营救露琪亚，与几位伙伴勇闯尸魂界的故事。游戏中的战斗采用的是指令战斗，玩家可在战斗中使出各种必杀技，其中包括漫画中每个角色的成名绝技。游戏中可选用的角色十分多，玩家可在专用模式内进行育成，搭配技能。作为原作的爱好者绝对不容错过。

胧月 对比之前的期待值，本作是比较让人失望的。游戏的画面、战斗、音效是能让原作FANS满意的，技的自由编辑功能也很有趣。战斗的动作性稍高，在攻防转换之中读出对方的动作而发动相应的高效打击技很是爽快，但是玩久了就显得有些乏味了。最让人不满意的是游戏的剧本，原本应该是一个非常有趣的故事，但是从表现上看有些虎头蛇尾。

目前在日本如日中天的动画《死神BLEACH》的第二款游戏化作品。游戏的总体难度不高，招式的组合以及间距等的设定都是比较具有一定的新意。与PSP版的寥寥数人相比，本作中的登场角色可谓非常众多，绝对能够令原作的FANS感到满意。登场角色的必杀技忠实原著，非常具有观赏性，而熟悉原作的玩家也会感到非常亲切。

卡带(256M)■Sega■■ACT■2005年7月21日■1～2人■GBA专用对战线■自带记忆功能

POCKET GAMES GOLDEN EYES

文 冰咖啡 编 马修

汉化讯息台

大家好，汉化讯息台又与大家见面了，这次为大家带来了四款汉化游戏，大家快看看有没有自己中意的，让喜爱的游戏的汉化版来陪伴自己度过暑假吧！

《名侦探柯南 黎明之碑》99.99汉化版



6月末，《名侦探柯南 黎明之碑》99.99汉化版的发布再次打破了汉化界的沉寂，游戏由天使汉化组汉化。柯南的人气及本作的素质不用笔者赘述，各位柯南迷、侦探FANS好好感受游戏吧！

《花火大会》1.0正式版

7月13日，TGB汉化的《花火大会》的1.0正式版发布，发布者是yeyezai。在之前冰月曾发布过一款李剑误发的测试版，这次的是正式版，破解、美工、文饰都是李剑一人担当，测试为李剑和nailgo，翻译nailgo，技术支持则是nailgo和菜鸟小生。以前口袋光环也有过影像介绍，大家来挑战哦。



《打开天堂大门》汉化补丁第2版

《打开天堂大门》是推出不久的游戏，7月18日，TGBUS的风小子便放出了汉化补丁第2版。虽然并不是完全版。但作者个人汉化的呕心沥血是可想而知的。向作者致敬！这款游戏也算近期不错的作品之一。

《大金刚 摇摆之王》文本汉化版



《大金刚 摇摆之王》(本刊译作《摇摆大金刚》)是一款非常有特色有创意的游戏。7月20日，flyeyes将《大金刚 摇摆之王》文本汉化版发布了。

汉化者提醒大家，这个游戏最好用烧录卡玩，用模拟器玩会在龙卷风那关和打败最终BOSS后死机。用模拟器玩出现抓东西定位不准确的问题，是因为没加BIOS，因此最好要使用GBA的BIOS。暑假中，这款游戏可是款非常不错的消暑之作！

《海贼王 目标！赏金王》简繁体中文版



又一款知名动画改编游戏的汉化版，如果以前曾经为看不懂角色的对话而感到困惑，那么相信汉化版一定会令你满意。而且汉化者们为了照顾不同玩家的习惯，还分别发布了简体中文版和繁体中文版两个版本。



本作7月23日发布，由模拟天下和枫雷动漫合作汉化，汉化者在发布报告中说，游戏的翻译者水平并没有严格考核，而且大部分并非是游戏玩家，因此翻译的质量可能在某些意思上会有些不准确，各位玩时多多包涵啦。

PSP上第一款原创S·RPG今夏清新登场！



充满幻想色彩的世界观、一流的声优阵容、华丽的战斗画面……PSP上第一款原创S·RPG《十二勇士 战国封神传》正凭借着诸多优秀之处吸引着越来越多玩家的目光。再过不到一个月，游戏就要和大家见面了，在这个炎炎夏日，这种风格清新的作品无疑是玩家们消暑的良好伴侣。

文 雷伊

PSP

十二勇士 战国封神传

◆Konami◆S·RPG◆预定2005年8月25日◆日版
◆1人◆449KB◆4980日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

Twelve～战国封神传～



新系统介绍



在前几次报道中，我们已经为大家介绍了本作的基本游戏流程以及军师、仙玉等系统。这次继续为大家带来游戏中比较具有新意的"应援"和"连击"系统。从目前的情报来看，本作的战斗系统做得还是比较有诚意的。

应援

和之前介绍过的在战斗中选择一人作为军师来发挥特殊效果的"军师系统"不同，"应援系统"是一项在战斗中任何角色都能实行的特殊指令。角色们通过"应援"指令在战斗中就能够给予同伴们支援效果，从而与他们建立起深厚的信赖关系。这些支援效果一般都是能够给战斗带来直接影响的，例如提高移动力、回避敌人攻击等等。虽然"应援"指令并不消耗角色的意气值，但是考虑到游戏的平衡性，它在战斗中是不可以连续使用的。

▼每名角色都有多项应援指令。

応援一覧
「突っ込め！！」
「下がっていろ！」
「戦い方を教えよう」
効果：絶対命中の効果を与えます。
対象：単体　制限：次のターンは応援使用不可



▼◀发动应援时会有精美的人物特写画面。

连击 在进入敌我双方战斗画面的特写时，根据画面上的提示在一定时间内按动○键就可以发动连击。需要注意的是，连击虽然能够给敌人造成较大的伤害，但同时也会消耗角色的意气值。这种在战斗过程中加入一定动作成分的设定虽不能说是创新之举，但无疑会在一定程度上使得战斗的紧张感大增。



十二勇士全部揭晓

唯美的角色(其实是比较女性向)是《战国封神传》的一大卖点，游戏中与尾张军对抗的十二名勇士都代表着十二个不同的生肖。在前面几次"前线狙击"中我们已经为大家介绍了主人公等数名角色，现在，Konami终于又放出了十二勇士中的其他几位角色。在这里我们为大家综合介绍一下这十二位性格各异的人物，同时公开为这十二位人物配音的声优，也许你对这个游戏恶搞的有些过头的人物设定还有些不习惯，但是看到如此豪华的声优阵容时，应该不会再对游戏有所抗拒了吧。

新角色注目



牛

继承巨人族血统的巨汉

巴斯克
年龄：42岁
神器：双角
CV：三宅健太

从欧洲前来寻找传说中能与神明交流的圣书的司祭。虽然身为司祭，但他却非常擅长格斗术，曾经夺得过WBT(世界司祭锦标赛)重量级拳击比赛的冠军。性格非常豪爽，对任何事情都不经过周密的思考。



龙

被白龙守护的温柔少女

雅姬
年龄：14岁
神器：登龙扇
CV：后藤沙绪里

被白龙精灵守护的青叶家之女。在奥州森林中被士兵袭击时被主人公等人所救，之后一直跟随着大部队一起行动。性格温柔，把同伴们的生命看得比什么都重要。因为受白龙精灵守护，所以术法能力非常优秀。



马

居在奥州的女性武将

九郎
年龄：不明
神器：三作
CV：小林早苗

隐居在奥州长寿族部落中的女性，东西合战中的勇者，性格非常冷静。平时对外界的纷争漠不关心，过着与世无争的生活。借助精灵之马"静"，在战场上能够发挥出高移动力优势，精湛的骑射技艺让敌人胆战心惊。



守护九郎的自动人偶

弁－K型
年龄：不明
神器：猪鹿蝶
CV：无

守护着九郎的自动人偶，虽然不能说话，但对主人却绝对忠心。身为人偶的他拥有类似于人类的感情，对九郎以外的人类都心存戒备。回避力十分低下，但换来的却是超高的体力。



迷恋自我的神术使

朱利
年龄：不明
神器：Deus Ex
CV：置鲇龙太郎

使用西洋神术的男子，折服于自己美貌的自恋狂。在主人公等造访纱亚纪(サアキ)时成为同伴。过去曾经犯下过滔天大罪，一切真相目前仍然包围在谜团之中。

其他勇士回顾



主人公：响/实	
性别：男/女	年龄：18岁
神器：鹰镜	CV：福山润/能登麻美子



天缘	
性别：女	年龄：18岁
神器：虎吠	CV：中原麻衣



清胜
年龄：17岁
神器：白兔小刀
CV：朴璐美



无名
年龄：20岁
神器：村雨
CV：诹访部顺一



大和
年龄：21岁
神器：猿吉
CV：谷山纪章



加神
年龄：不明
神器：卷法师
CV：长岛雄一



阿雪
年龄：不明
神器：御用门
CV：柳濑夏美

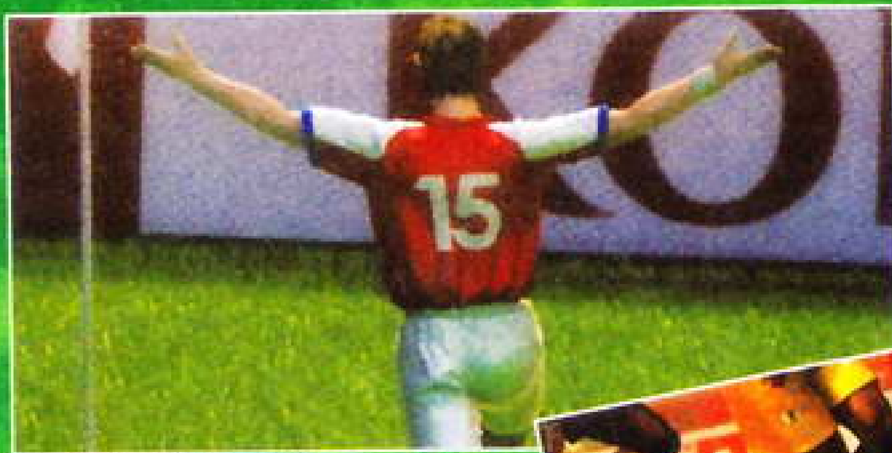
文 海文

Winning Eleven 9 UBIQUITOUS EVOLUTION

足球游戏中的巅峰作品《世界足球 胜利11人》系列的第9作《世界足球 胜利11人9》确定将会在PSP上出现，并且PSP版的名称将会是《世界足球 胜利11人9 无所不在》(《WORLD SOCCER Winning Eleven9 UBIQUITOUS EVOLUTION》以下简称《WE9 UE》)！能在掌机上玩到原汁原味的"《WE》系列"最新作，这无疑是让全世界爱好足球的玩家们无比兴奋的消息！

PSP
世界足球 胜利11人9 无所不在
◆Konami◆SPG◆2005年9月15日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4980日元
◆无线对战机能对应
WORLD SOCCER Winning Eleven 9 UBIQUITOUS EVOLUTION

拿起你的PSP去客场挑战对手！

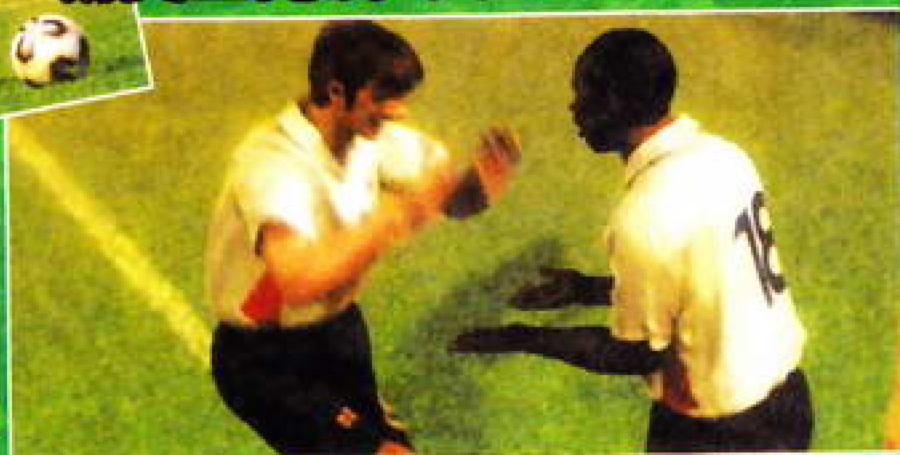




▲《WE9》的开场动画完全收录，玩家一定不要错过。

精美且充满个性的开场动画





▶开场动画仍然极具临场感，并且影像的画质比起PS2版本来也丝毫不差。

丰富多彩的游戏模式

《WE9 UE》收录了多种多样的游戏模式，单场比赛、联赛、练习、编辑、OPTION、无线对战……应有尽有。玩家不管是想和电脑对战磨练技术、在练习模式中提高自己的微操能力还是与自己的好友来上一场痛快淋漓的比赛都不成问题。



▲模式选择画面和PS2版相同，不过多出了无线对战的选项，这也是意料之中的改动。

通过无线LAN进行玩家间的对战！

PSP版的《WE9 UE》的最大卖点莫过于无线对战模式了。在这个模式里，玩家们不但可以随时随地与朋友展开对战，还能通过不断地胜利来赢取各种各样的"称号"，并且对战成绩和精彩进球等也可以通过记忆棒保存下来，这无疑会大大调动玩家之间对战的积极性！



▲虽然PS2版的《WE9》目前也尚未发售，但从制作方的言论中可以断定PSP版的移植度将会非常之高。



▲借助掌机的便携性，无论何时何地都能够与朋友进行对战，让人热血沸腾。

▼《WE9 UE》无疑会是一款里程碑式的掌机足球游戏。



▲PSP 的按键和 PS2 手柄有着微妙的差别，玩家实际游戏时恐怕还是得花上一段时间来适应操作。

在掌机上体验与PS2版本相同的兴奋感

开发者访谈


■高家新吾　■坪山优史

高家新吾：制作人，“《WE》系列”的总制作人，代表作为“《WE》系列”和“《恶魔城X》系列”。

坪山优史：本作的制作主任，代表作为《寂静岭》、《寂静岭2》、《寂静岭4》。

——首先是关于操作的问题，这在本作中会有什么样的变化呢？

高家：我们以PS2版本为主干制作的《WE》出现在很多平台上，不过其他平台上发售的《WE》都是力求向PS2版靠拢。但是这一次为了配合PSP版本，我们对PS2版的操作模式作了一定的变更。我想这足以说明我们对PSP版本的重视程度。举个例子，以前的横向带球都是用R2键和方向键的组合来完成的，但是在这次PS2版的《WE9》里，这一操作只需要十字键就可以完成。我们之所以作出这样的改动也是为了能尽量使PS2版和PSP版的操作能够同步。当然，这并不等于是生硬地将PS2版和PSP版的操作统一化，如果真是那样的话可就麻烦了。这么说吧，将之前几部作品中渐渐变得复杂的操作简单化的想法也是驱使我们这么做的一大原因。

——那么，从此以后，PSP版本和PS2版本都会平行发售吗？这会形成系列的一个惯例吗？

高家：对，我们在操作性上做的调整就说明我们的确是以后都打算以这样的形式干下去。大家不妨拿着自己的PSP到体育场去玩玩吧，那样一定更有临场感。

——在体育场进行对战似乎真的是很有趣呢！同一家俱乐部的的支持者们都在模拟本周的联赛（笑）。

高家：（笑）那实在是值得一看的情景啊。

——可以以此做一个广告呢。

高家：如果大家都能这样尝试一下的话那我们一定会的。

——果然“《WE》系列”也进入无线对战的时代了。

高家：对。

坪山：在观看联赛之前，先在PSP上模拟一回比赛，那实在是很有意思的一件事。

——那么最后对读者说几句话吧。

高家：我想本作会成为球迷和上班族很好的娱乐方式吧。对足球选手也是这样。

——足球选手们要经常跑来跑去，这款游戏会很合适他们吧。

高家：没错，希望各位都能亲自尝试一下本作，玩过就会知道这款游戏并没有什么让人觉得突兀的地方。

坪山：游戏本身会是《WE9》的忠实移植，如果玩家们能利用这台掌机玩出更多有新意的玩法的话，“《WE》系列”也会拓宽未来的走向。希望大家不管是在上班途中，休息时，还是在体育场里，都能享受《WE》带给大家的乐趣。

幻之A·RPG名作于PSP上重生！



公主的皇冠

文 雷伊

Atlus于1997年在世嘉土星上推出的A·RPG名作《公主的皇冠》大家应该都印象深刻吧？游戏以巨大的人物比例和唯美的2D风格在当时得到了一致好评，直到今天依然有众多玩家对其赞不绝口。Atlus在加入PSP之初就曾宣布将会把这款经典之作进行移植，如今这款移植作的游戏画面和发售日都已经双双公布，看到那依旧美伦美焕的画面，不知各位有没有重拾起昔日那份感动呢？

PSP	公主的皇冠
	◆Atlus◆A·RPG◆预定2005年9月22日◆日版
	◆1人◆512KB◆4800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
	プリンセス クラウン

由于PSP的屏幕尺寸问题，这次复刻版的《公主的皇冠》中将搭载三种不同的画面比率，玩家可以根据自己的喜好和习惯随时调整。此外，游戏中的文字表示也和原作有了一些变化，看上去更加美观了。值得一提的是，游戏中还附带了全新的“画廊模式”，其中收录了一些珍贵美图，FANS可千万不要错过了。





◀画面的比率和外围的边框在游戏中可以随时变更。



▲土星版画面，字体为灰白色。

◀PSP版画面，白色的字体外加上了灰白色的边框。

角色介绍

《公主的皇冠》中一共可以使用4位角色，可以使用的角色会随着故事完成度的推进而不断增加，我们这次先为大家奉上游戏中几位主要角色的介绍。





妖精 艾莉娅

居住在妖精之森的可爱妖精，以某起事件为契机，与格兰德莉艾尔共同展开了冒险旅程。

主人公 格兰德莉艾尔

在13岁生日时继承了王位的瓦伦迪亚王国新女王。因为臣民终日受魔物迫害，她踏上了讨伐魔物的征途，目标是成为一个像母亲艾尔珐兰一样杰出的女王。

Prologue

古老的传说中这样说道，统治世界的魔王瓦格洛德正被囚禁在世界的某处，这就是他妄图以自己强大的魔力来统治世界所得到的报应。魔王的爪牙们为了解除封印之锁链，与人类展开了持续不断的战争。在25年前的人魔大战中，魔族们借由连接人魔界的大门不断涌向人间，但在女王艾尔珐兰的努力下，它们的计划最终以失败告终，世界重新恢复了和平。时光飞逝，如今的贤王艾尔珐兰已经离开了这个世界，她的血脉得到了她三位女儿：长女爱莉艾尔、次女席德拉艾尔以及小女儿格兰德莉艾尔的继承。现在，格兰德莉艾尔即将迎来她13岁的生日，在那一天，她将戴上母亲留给她的金色皇冠……



画廊模式全新收录

除了在画面方面进行了一些调整外，这次PSP版的《公主的皇冠》还加入了全新的“画廊模式”。在这个模式中，玩家可以随时随地享受游戏中的优美背景音乐和精美CG图片，除此之外，还可以欣赏到一些从未公开过的设定原画，相当具有纪念意义。





▲▶随时随地都可以自由观赏的设定原画，按动L键还能调整图片大小。

爱德华·格罗斯塔

带着小龙一起冒险的龙骑士，为了否定自己体内流着魔人格鲁格达之血的身世，他开始了讨伐格鲁格达的旅程。使用自创的剑技，实力超群。

伊古涅斯

经常跟在爱德华身后的小龙，虽然外表看上去非常温驯，却拥有不亚于人类的高智慧。

基本游戏方法

选择故事展开冒险



◀▲在冒险开始前，必须先从图画书中选择不同的故事。

与众多魔物作战



▶游戏中登场的魔物都充满了幻想色彩。

发动必杀技力克群敌



◀根据按键的按动情况，可以发动华丽的连续技和必杀技。

利用园艺和料理来回复



▶种植花草可以培育出回复道具，而制作料理也能起到相同的效果。

文 海文

不要说那么多废话！

以极具个性的登场人物和华丽眩目的画面表现引爆超高人气的2D格斗经典作品《罪恶工具XX #RELOAD》(《GUILTY GEAR XX #RELOAD》，以下简称《GGXX #RELOAD》)将要在PSP上发售！届时各位拥有PSP的格斗游戏迷们就可以拿上自己的PSP与对手邀战了！




◀▼画面的精美程度看上去丝毫不输给PS2版，人物的动作和表情都描绘得很细致。



SOL BADGUY

生体兵器"GEAR"的实验体，但拥有与实验体这个名词不符的强大实力，拥有神器"封炎剑"。为了寻找故事中的最大谜团"那个人"而踏上征战的旅途。版边的空中连技很有特色。

"《罪恶工具》系列"之所以如此受欢迎，可绝不是仅仅是依靠漂亮的人物和画面，让人难忘的爽快感和深奥又不失细腻的系统也是游戏的根本魅力所在。究竟这款极为优秀的作品会在PSP上有什么精彩的表现呢？就让我们先睹为快吧。

PSP 罪恶工具XX #RELOAD

◆SEGA／ARC SYSTEM WORKS◆FTG
◆1～2人◆128KB◆容量未定◆3800日元◆日版
◆无线通信机能对应◆预定2005年9月29日
GUILTY GEAR XX #RELOAD

人物介绍

目前已知的登场人物已经有20人，至于PS2版和XBOX版中登场的KLIFF和JUSTICE是否会出场目前还不得而知。



MAY

为了追随自己爱慕的JOHNNY而不断战斗的怪力少女。有很多来自海洋中的伙伴。她的一击必杀技可是一定要看的。



MILLIA RAGE

过去曾经是杀手组织的一员，现在的她已经脱离了杀手组织，而她的目标只有一个，就是已经成为傀儡的ZATO。极快的身手和爆发力让人过目难忘。

エディ
EDDIE

EDDIE

以前是被ZATO所操纵的魔物，而现在则占据了ZATO的身体。本体和影子分离后的连携攻击使人防不胜防。

アクセル=ロウ
AXL LOW

AXL LOW

在一次时空扭曲中来到了未来世界（即游戏的故事发生的时代）。为了与自己的女友再度相逢而执着地想要回到原来的时空中。拥有极长的攻击距离。

御津闇慈
ANJI MITO

御津暗慈

为数不多的日本人后裔之一，以使用由舞蹈演化而来的华丽格斗技著称，擅长以招克招。空中战也是他的强项。

ヴェノム
VENOM

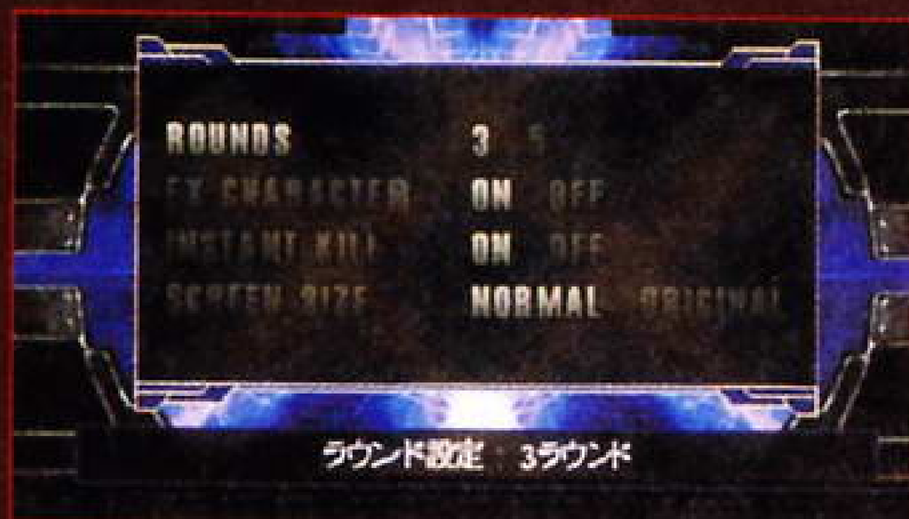
VENOM

杀手组织的成员，以诡异的台球技巧作为自己的格斗技。是ZATO的忠实部下。通过变化多端的台球放置可以产生出多变的战术。

目前已知的两大模式公开！

无线通信对战

格斗游戏的最高享受是什么？就是人与人之间的对战！你担心找不到对手吗？PSP版的无线通信对战机能将会彻底打消你的烦恼。PSP版中搭载的“NET WORK”模式就将充分利用PSP的便携性和无线机能，让玩家在任何时候都能够与同样拥有PSP的朋友展开激烈的战斗。当玩家进入这个模式后会来到一个大厅式的界面，在这里玩家能够进行各种设定，像对战局数、是否允许使用EX人物之类的规则都可以由玩家自己决定，显得相当人性化。设定完毕后选择自己的对手就可以开始游戏了。这些体贴的设计必定能让不同需求的玩家们都享受到完美的格斗快感。



▲“NET WORK”模式的设定画面。对战的规则可以由玩家们设定。



▲PSP的便携特性将会使对战的便利性和爽快感成倍提升。

テスタメント
TESTAMENT

TESTAMENT

指挥官级的“GEAR”，能够放置大量陷阱和召唤仆从是其最大特色。能够让敌人的体力逐渐消失的毒属性攻击会给对手带来很大麻烦。

ディズィー
DIZZY

DIZZY

最强的“GEAR”之一。双翼上的尼克罗和温蒂妮拥有极强的力量。不管是剧情设定上还是游戏中都是超强的角色。以强大的攻击力和霸道的飞行道具而被玩家们授予“炮台”的称号。

ポチョムキン
POTEMKIN

POTEMKIN

对正义和荣耀无比重视的军人。巨大的身躯具有超强的破坏力，威力恐怖的投技给人留下深刻印象，典型的力量型角色。

チップ=ザナフ
CHIPP ZANUFF

CHIPP ZANUFF

为了给自己的师父报仇而投身战场的忍者。拥有全角色中最快的速度和空中机动力，但防御力也是所有角色里最低的。



FAUST

不管是人还是招式都极为古怪且搞笑的医生。普通技的攻击范围极大，以牵制为主要战术的人物。



梅喧

对"GEAR"和"那个人"极为憎恨的女性武士。除了主要武器日本刀以外还擅长使用各种各样的暗器。多种多样的防御反击技是她的注册商标。



藏土缘 纱梦

精通中国拳法的……厨师（汗），攻击距离比较短，但接近对手后就能发挥出连续攻击和强力投技追打的人物特点，近身强攻型的角色。



JOHNNY

居合斩的达人、空贼团的首领。普通技的攻击力和攻击距离都非常出类拔萃，但机动性相对较低。



SLAYER

杀手组织的创办者，吸血鬼的末裔。为了收拾杀手组织日趋混乱的局面而再度出山。拥有极强的攻击力。



I=NO

出身、目的一概不明的神秘女子。以吉他作为自己的武器，招式名也都与音乐相关。很有特色的人物，但使用上有一定难度。



ZAPPA

被恶灵附身的家伙，为了消除附在自己身上的恶灵而四处寻找FAUST的线索。本人战斗力很弱，但只要召唤出强力的恶灵后便会展现出恐怖的力量。



BRIDGET

从小被当作女孩子养育的男孩子……以YOYO作为武器，由此衍生出来的战斗技巧非常多变。无敌技的判定很强。

故事模式



▲登场人物之间会有不少很有意思的对话，对系列的FANS而言这个模式的收藏价值是不言而喻的。

在PS2版本及XBOX版本的《GGXX #RELOAD》中搭载的故事模式也将在PSP版本中得到保留，并且剧情也会根据对战结果而产生不同的变化，每个人物的结局都不止一种哦。



战斗无法避免了吗……

KY KISKE

为了维护和平而战的圣骑士团团长，拥有神器"封雷剑"，决心要与SOL做个了断。攻守平衡型的人物，飞行道具、对空技、突进技一应俱全。

原版《GGXX #RELOAD》的系统完全保留

除了新要素的引入让人关注之外。原版《GGXX #RELOAD》中的所有系统都会完全移植。并且读盘时间也会控制在很短的时间内。虽是掌机游戏，但已经完全可以当作街机的便携版来看待了。另外会有新人物登场吗？看来厂商暂时还不打算将这个悬念解开……



▶任何时候都不要掉以轻心，否则很容易被对手以华丽的连续技逆转。

文 铭风



PSP

龙战士III

◆Capcom◆RPG◆预定2005年8月25日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定

ブレス オブ ファイアIII

PSP独有的钓鱼模式

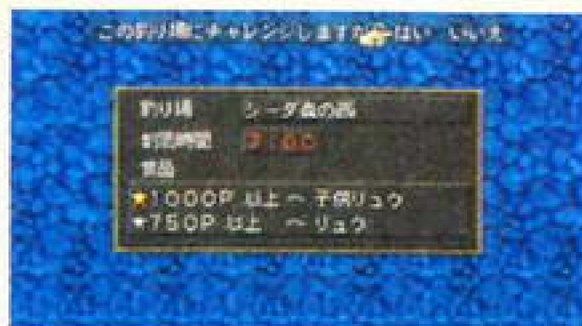


《龙战士》虽然是PS上的经典作品，但如果不添加内容就直接移植到PSP上的话显然是不行的。从之前的介绍我们可以得知，本作将游戏本篇内十分有趣的钓鱼小游戏独立了出来作为一个全新的游戏模式。满足一定条件后便会开启，能够随时在游戏本篇中的17个垂钓场内随意钓鱼。这次“前线”就主要为大家介绍一下钓鱼模式。

钓鱼的步骤

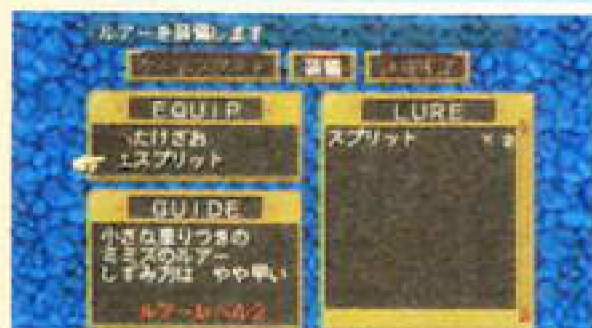
选择垂钓场

游戏中一共有17个场所，每个垂钓场的大小、难度和所能够钓到鱼的种类是不一样的，所以首先要选择在哪里钓鱼。根据垂钓场的难度，得到的奖品会有所不同。



▲最下面显示的是达到点数得到的奖品。

进行整备



俗话说：磨刀不误砍柴功，想要成功钓上鱼，事前的准备是很重要的。在钓鱼之前要根据想钓的鱼的种类好好挑选适合的鱼竿和鱼饵。

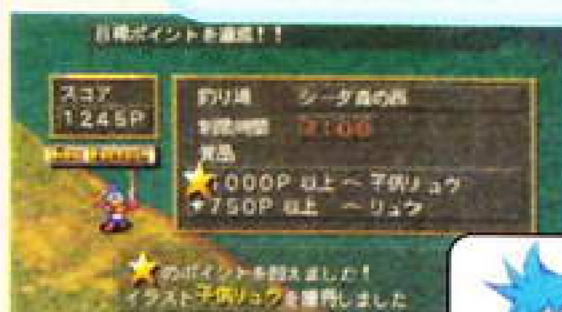
开始钓鱼

整备好后便真正开始钓鱼了，游戏中抛竿和收线等动作一应俱全。装备了合适的鱼饵便容易使相应种类的鱼上钩，努力将大鱼钓上来吧。



▲钓鱼的场面十分真实。将鱼钓上后会显示其资料，并根据鱼的大小给予一定点数。

获得鱼种图片奖励



当你钓的鱼的点数超过了进入关卡时的要求的话，便会得到相应的奖励。大都是一些十分精美的人物图片，可随时在专用模式中进行察看。



能进行分享

利用PSP的无线通信功能，只需要一盘卡带就可以让朋友也分享到钓鱼的乐趣。让没有卡带的人也可以体验到迷你游戏的乐趣。

文 海文



機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

PSP 机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱

◆Bandai◆SLG◆预定2005年8月11日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

吉翁军总帅基连·扎比的野心在PSP上再度苏醒！本作预定8月11日发售，就让我们在复习本作的基本内容的同时，检阅一下PSP版特有的要素吧！Let'go!

原作的系统得以完全保留

本作在保留PS版基本系统的同时，还加入了许多让老玩家们也会感到兴奋不已的独有内容。不管是刚接触本系列的新玩家还是系列的铁杆FANS，都能在PSP版《吉翁的系谱》中享受到属于自己的快乐！



吉翁军击败联邦军？

▲想试试选择吉翁军来打倒联邦军吗？能够体验这种和原著截然不同的剧情也是游戏的一大魅力。高达算什么，一律推倒！



还是联邦军最后取胜？

▲通过“V作战”来扭转初期MS开发落后于吉翁军的不利局面，打开通向胜利的大门！

❶ 制定战略

游戏战局的走向取决于最高指挥官的决策。身为最高指挥官也必须在部下提出的数个提案中选择最为重要的提案优先执行。这也是对玩家大局观的判断力的挑战。



实行侵攻作战！

▲发动侵攻作战的时机是非常重要的，提前完成情报的收集才能百战百胜。



充分利用外交手段！

▲战争中总是牵扯到各方势力的利益的，你能利用好这其中的利益关系吗？

❷ 集合本方战力

如果缺少了MS和战舰，那么再细密的战术也将无从展开。利用好手中的资源生产各种作战单位是保证战术实施的基础。不过盲目地生产也只会增加财政上的负担而已。



通过各种MS加强本方战斗力！

▲每种作战单位的生产都会消耗资金和资源。走可持续发展的道路才是正道哦。



通过给研究部门投资来提高技术力！

▲作战单位质和量都是同等重要的。提高技术等级就能陆续开发出新型的作战单位。

③ 向敌方据点发起进攻

准备完毕后，就可以正式出击了。打下据点并占为己有的话不仅我方的资源和资金都会增加，各种新的提案也会出现，可以说是好处多多。不过敌人是不会坐以待毙的，强力的防卫部队会严阵以待。



▲一旦决定，便要当机立断实施作战计划。只许成功，不许失败！



▲战况非常激烈，16：9的画面似乎也显得很狭窄……光束与导弹交错的战斗画面可是迫力满点的哦。

充满魅力的MS大集结！



▲《吉翁的系谱》的剧情可以推进到Z高达的时代，在这其中玩味MS的进化过程也是本作的一大乐趣。

“《基连的野望》系列”的一大特色就是有上百种性能各异的MS可供玩者开发。想必系列的老玩家们都还清楚地记得老虎、大魔等著名机体在自己的手中诞生时的那种兴奋感吧。这样的感觉新玩家们可一定要体验一回。为数众多的MS中有许多王牌机师的专用机体，不少以模型的形式发售的机体由于大受欢迎也会被收录在本作中，此外还会有让人意想不到的专用机出现，让人倍感期待。

▶兰巴·拉鲁专用的蓝色旧扎古，与普通的旧扎古相比在设计上有所不同。



▶黑色三连星要是换乘勇士的话，肯定还是会选择招牌式的黑色涂装吧。



▶赤色彗星夏亚专用的加大魔！作为夏亚的专用机，自然是采用醒目的红色涂装。



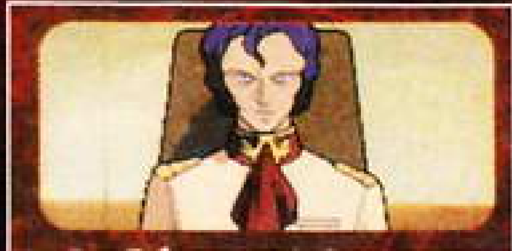
在“if”中改变历史

前面说了许多《基连的野望》的独特之处，但要说系列最为引人入胜的要素，那就莫过于系列的主题——“向历史的可能性挑战”了。如果吉翁军在一年战争中取胜的话……或是让强人取代勇士成为战争后期的量产机……你有没有想过在这样的情况下，高达的历史会怎样变化呢？现在改变高达历史的权力就在你手中！随着一年战争的结束，之后的剧情的走向就将更加自由。最终会是怎样的结局在等待着你呢？会是新的敌人吗？还是……


▲在与白色要塞队的战斗中生还的卡尔玛对国民发表演说。这会对历史的走向起到怎样的导向作用呢？



◀吉翁军决定以强人代替勇士作为量产机。以强人加农为代表的专用机及后续机种会陆续登场，马·克柏会对此感到极为欣喜吧。



文 铭风

BURNOUT LEGENDS

"《火爆狂飙》系列"一直凭借其极强的速度感和爽快感而赢得了玩家们的喜爱，其独特的"撞击"主题带给了玩家不一样的赛车感觉。这个系列在PS2和XBOX等次世代主机上皆有登场，而现在PSP的玩家也能玩到丝毫不逊色于家用机的新作了。同时利用无线对战功能能支持多达八人进行对战，而只要一盘卡带就能和朋友进行对战。下面就让我们来看看游戏那火爆的场面是如何在便携掌机上体现的吧。



PSP 火爆狂飙 传奇

◆EA Games◆RAC◆预定2005年秋◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定

Burnout Legends

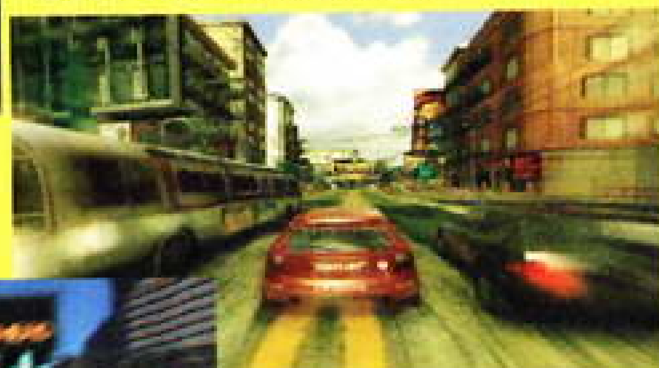
极强的速度感

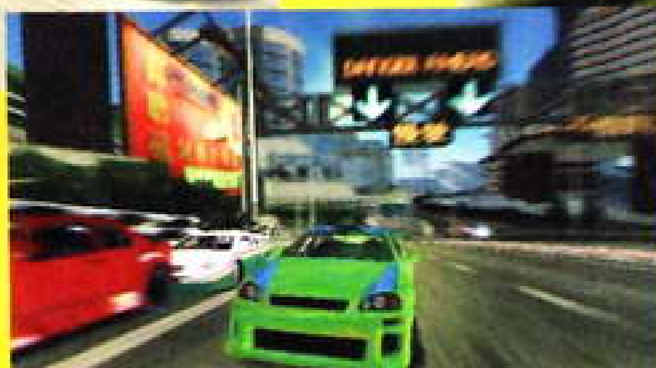
虽然是一款掌机游戏，但是由于PSP的机能非常强劲，所以能表现出不逊于家用机的高品质画面。赛车时的高速和火爆都能够完美呈现。配合16：9的画面，定能带给你十分震撼的视觉冲击。



◀赛车时周围的场景会变随你的车速而不断向后移动，配合车旁的模糊效果，让你感受到非比一般的速度感。







▲赛车碰撞时会产生火花并向后飘散，这个细节刻画也十分体现游戏的速度感。

◀进入反方向车道时可使能量槽的增加速度加快，这样就能更容易地发动冲刺了。不过……要撞上对面的车也更加容易了。

火爆的场面

"《火爆狂飙》系列"的成功之处除了在于能让玩家体验到极强的速度感外，其火爆的场面也是吸引人的一大原因。游戏中车辆和障碍物或其他车辆进行剧烈碰撞时画面会进行回放，然后产生爆炸，异常精彩，特别是将对手推上障碍物时的撞击画面，有一种大快人心的感觉。



▲将妨碍自己的车给推开，是游戏的一大特色。看着被自己甩开的车撞成一团，感觉不错。





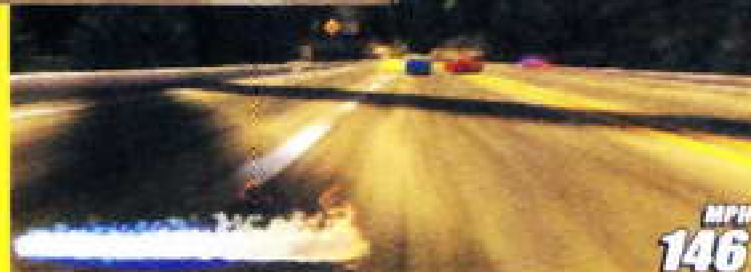
◀▶战斗中推对手的车，导致其撞上障碍物翻车出局，也能使你的能量槽大幅度增加。

究极的速度

在"《火爆狂飙》系列"中，普通行车已经能达到很快的速度了，不过当你蓄满了能量槽发动冲刺后，车速会更上一层楼。此时会让你感受到无与伦比的速度感和爽快感。配合PSP的机能，本作中的这个效果也表现的非常真实，在掌机上体验究极的速度不是梦想。



◀发动加速后左下的能量槽会燃起熊熊的火焰。



▶加速时，以第一人称视点观察可使极速的临场感倍增。此时的感觉恐怕跟乘上子弹差不多吧。

"CRASH模式"仍然健在



◀此模式的主要目的是撞车，这可是其他赛车游戏所没有的。



▶控制车辆撞向一堆车，如果切入点选得好的话便可引发连续爆炸。而撞击时会用慢动作进行表示，视觉效果很强。

"CRASH模式"是在《火爆狂飙3》中新增的爽快模式。在这里，速度只是一种辅助的元素，玩家在这个模式中要做的是利用冲击把前方的车辆撞飞，以让在场的车辆发生连环的爆炸，在最后统计破坏的得分。速度的高低和撞击的轨迹是玩家在开始后需要考虑的要点。此模式在PSP版中也有保留。

新增了三个舞台

作为一款新作，游戏在保留了以前作品赛道的基础上又新增了三个舞台。他们分别是美国、亚洲和欧洲。玩家将在这里进行竞速和撞击。



美国



亚洲

欧洲

PSP版原创的"机会模式"



PSP版拥有系列中所没有的原创模式——"机会模式"。玩家在此模式中将扮演警察，追赶违法者的车。游戏的主要目的就是在限定时间内将违反者的车撞毁，或是推出局。而违反者的车并不只有一辆，还会陆续出现。将他们全部搞定吧。

◀在对方的车辆后使用冲刺的话，相信可快速将对方的车搞定。

文 胧月

戦国キャノン

PSP
战国Cannon 战国ACE第三章
◆X—Nauts · Psikyo◆STG◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III

当各位读者看到这辑杂志时，该游戏也应该发售了。之前已经给大家介绍过正光、こより、アイン和瑞香四名角色，本次将给大家带来最后一报，登场角色、系统、关卡大公开。

前作的两名角色——ユーニス和天外公开！不过这次，他们似乎是作为隐藏人物登场的，选用条件尚且不明。

ユーニス・ファーラント

前作就登场的14岁金发少女忍者。前作中的她无论是普通射击还是蓄力射击都很好用。



▲这是本作新登场角色瑞香的炸弹。对比一下天外的，果然是师徒。

总是非常努力！

男子汉之喝！

天外

从初代就登场的经典角色，在本作中落入傀儡军团之手。



▲这张图里的天外样子似乎很奇怪，看来是受了傀儡军团的操控，作为敌方登场的。

对比前作《战国之刃》，人物的射击和炸弹的画面都有所变化，配合上PSP的机能和16：9的画面，视觉效果上进化了不少。

系统 1 丰富的攻击方式

攻击方式除了通常射击外，尚有长按键后松开可发动的蓄力射击，爆分用的Cannon射击和能将杂兵一气扫尽的炸弹，正确地应用这些攻击手段是生存及获得高分的关键。

系统 2 获得高分的关键

在以前我们就介绍过“临界倍率系统”，这个系统现在已经明朗化，即需要以新要素的Cannon射击作为最后一击打落敌机，此前敌人的残血量越少，所能获得的奖励分值就越高。看来在这一代，想取得高评价，还得在计算上多下工夫——“理性射击”。

关卡介绍

本作的关卡共有5个，以彩京公司的制作功力，难度想必不低。

Stage 1 从地下城开始的战斗



本关从地下城展开，场景一直延伸到森林的上空。第一关当然是用来给玩家练手的，从图片我们看得出来，敌方的火力并不密集。本关只有关底的一个BOSS，看样子是无人驾驶的傀儡兵器。

Stage 2 从山岳地带到海上的攻防



本关有两个BOSS，分别是中BOSS火燕和大BOSS冷螺，十分强劲。此二人系性格截然相反的御姐女王类角色，非常值得期待哦。

◀同中BOSS火燕的战斗，火燕的攻击很激烈。

Stage 3 空中战



一望无际的天空之战。到了本关，敌人的数量和攻击密度有了很大幅度提升，难度增加了不少。BOSS虽然只有铁斩一名，但他看上去可不是泛泛之辈。

▶即使面对一般敌兵，稍不留意也是会中弹身亡的。

Stage 4 攻入敌要塞



▲无论杂兵战还是BOSS战都非常考验玩家的反应力和记忆力。

闯过前面3关，终于要打进敌方的要塞了。这一关的子弹密集程度已经超高，玩家需要在对关卡充分熟悉的基础上，灵活运用Cannon射击和炸弹方能顺利攻关吧。本关有两次BOSS战，对手都是第二关已经出现过的冷螺，她的实力比起在第二关提升了不只一级两级，小心应付吧。

Stage 5 敌人的大本营



终于是最终关了。敌人的大本营竟然是在异空间里，最终BOSS傀儡军团总帅——饭纲将在这谜一般的世界里等着你的挑战……



文 晓月

PSP

赝品画廊

◆Bandai◆AVG◆2005年9月◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

GALLERY FAKE

围绕"艺术"展开的大人气动漫《赝品画廊》将在PSP上作为一款正统AVG作品登场。透过美术品的真假，窥探人类内心的欲望……你能从中找出赝品来吗？

ギャラリーフェイク GALLERY FAKE



藤田玲司

"GALLERY FAKE"的主人，掌握着数国的语言能力，美术知识一流，并且拥有高超的美术品修复能力。



萨拉·哈里发

中东某国富豪的女儿，对于美术可以说一窍不通，但因为某些理由成为了藤田的助手。对藤田抱有好感，但却总是被对方当作孩子看待。



三田村小夜子

经营高田美术馆的年轻才女，很欣赏藤田的能力，但是对于藤田参与黑市交易的传言非常介意。

虽然是从动画改编而来，本作的故事可都是原创的，所以看过原作动画的玩家也不用担心推理会没有悬念。

原作CHECK！

细野不二彦的杰作《赝品画廊》——勾勒"美"的光与暗



《赝品画廊》是从2005年5月开始在Big Comic Spirits周刊（小学馆）上连载的长篇漫画。"GALLERY FAKE"是一家专门出售赝品的奇怪画廊，但传言中，这家画廊却与地下黑市勾结，操纵着真品与赝品混杂的美术世界……有着美术馆经验的学员经历的藤田玲司介入了这一系列的事件中，发誓把一切弄个水落石出。该漫画曾在1996年获得小学馆漫画赏一般部门赏，相当有看点。而本作动画版的三位主人公的声优分别是森川智之、川澄绫子和雪乃五月，豪华吧？



▲这幅向日葵似乎让我们联想到了某画家……真品还是赝品呢？

游戏系统介绍

从目前公布的情报看来，本作的游戏系统和“《逆转裁判》系列”有相似之处。通过对话框推进游戏的进程，人物言语中的关键词会记录在案，以“Break”（看破）来戳穿对方的“Fake”（谎言），代入感很强。同原作动画一样，玩家所扮演的藤田会使用巧妙的语言一针见血地击败对手，解决一系列的美术品事件。



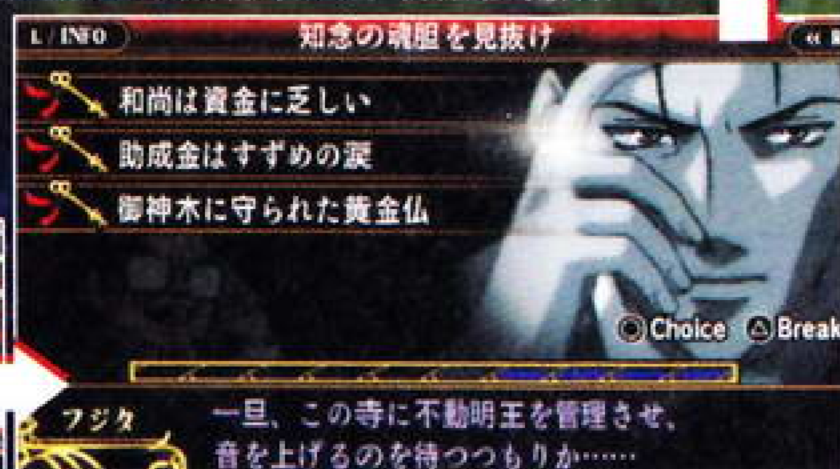
▲ 精彩的推理让对方方寸大乱，自行露出破绽。



▲藤田从知念的语言里感觉到对方的慌张。

▼切换到“Break a Fake”模式





▲将对方的说词整理一翻，开始推理。



▲这两人的眼神……



▶两个人的感情看上去很好。

你的推理能力会受到各种各样的挑战！

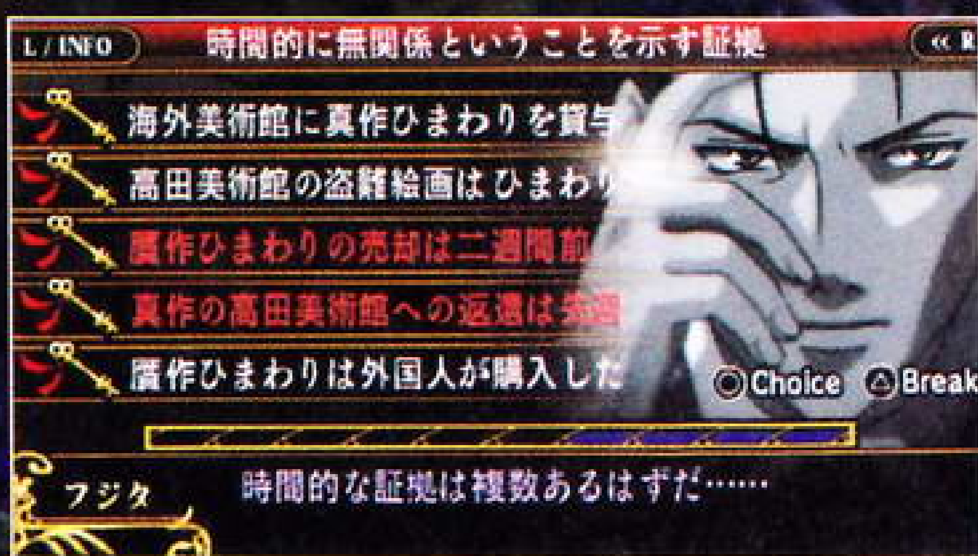
在游戏中，玩家并不单单是依靠选择对话中的关键词看破对手的谎言。为了使交涉顺利进行，有时需要故意虚张声势；而有时为了得到对方的信任，出示相关的证据——总之，玩家需要面对各种人物，在各种情况下随机应变，做出最适合的反应。有时候需要同时选择数个关键词来实行最完善的推理，考验你的时候来临了。



▲当看破对手的矛盾和弱点时，对手会做出让步，交涉会有利地进行下去。



▲有时也会受到来自对方的试探。



▲图为复数关键词的选择画面。

SSX on tour 极限滑雪 征途

"《极限滑雪》"系列是一款以追求刺激而制作的滑雪游戏，在游戏中玩家将可以体验到由山顶滑降到山麓的高速滑雪的快感，沿路可施展出各种高难度的花式特技来获得高评价。作为滑雪游戏领域的顶级作品，下面就让我们来看看这款PSP版的《极限滑雪》到底能带给我们哪些新的惊喜吧。 文 铭风

PSP	极限滑雪 征途
	◆EA SPORTS BIG◆SPG◆预定2005年10月◆美版
	◆1～4人◆记忆要求未定◆29.99美元
	◆对应无线LAN
	ssx on tour

惊喜一 不可思议的皮肤

根据本系列的传统，在开始单人游戏模式时会有一个创建角色的过程。以往你只是可以选择男性或是女性，但在PSP版中你将可以更进一步，因为游戏为你提供了针对不同性别角色的多款不同的皮肤，可以让你的角色在更换皮肤后焕然一新，完全改变他的外观。不要以为这些皮肤只是个现在流行的换装的花头，它们可不是单纯的化妆品，不同的皮肤是可以为角色提供不同的能力增强的，比如说使角色拥有更快的速度或是更强的控制力。怎么样，是不是很神奇？游戏为两种性别的角色都各提供了20种的皮肤，等待着你去发现。



风格各异的皮肤

惊喜二 简单而爽快的操作



只需简单的几个按键，就可以做出漂亮的动作



很多本系列的爱好者可能会怀疑在缺少L2键和R2键的PSP上还能否做出如同家用机版上那样的爽快动作。制作小组早就想到了这个问题，为此他们把对做动作的各种要求进行了合理地简化，你会发现做出各种高难度的动作并不是你想象的那样困难，系列的老手将很快找到玩家用机版的感觉。而新手也只是需要一点时间去适应那简单的操作就可以乐在其中了。

惊喜三 强大的无线对战功能

作为次世代的掌机游戏，拥有无线对战功能已经成为一种必然的趋势。在本作中将支持最大四人的无线对战，是不是很激动人心呢？那么就挑选好你的滑雪板，用实际行动来告诉你的对手，谁才是最好的！





风驰电掣的速度，紧张刺激的对战

惊喜四 丰富的赛道，多彩的世界

PSP的这款《极限滑雪》的画面是非常出色的，各种场景都制作得十分用心，结合各式先进的光影效果的运用，使游戏中的世界看上去十分真实。使你在比赛的同时，有一种想停下来好好欣赏周围场景的冲动。

赛道虽然漂亮，但如果数量过少的话，久了还是会不免生厌。还好在游戏的最终版中我们将可以玩到15条风格各异的赛道，由此可见制作小组的诚意。同时在这些赛道上还会有超过100个突发事件等待着你去解决。这些赛道和突发事件将对你的滑雪技巧提出一个全面的挑战。

美丽的大雪山





在暮色中飞翔



惊喜五 音乐模式

严格来说，这不能算是一个游戏模式，而是一项非常新颖实用的功能。系列的老玩家都知道本系列游戏的音乐一直是非常优秀的，那节奏强烈的音乐会让你不由自主地热血沸腾。如此好听的音乐却只能在游戏中欣赏岂不可惜？所以EA很体贴地加入这样一个功能，可以让你在不玩游戏时也听到音乐，就好像把一张UMD游戏碟便成了一张游戏原声CD，使玩家一举两得。如此有创意且人性化的设计，很可能成为未来EA公司发售的游戏的标准哦！

文 雷伊

GripShift

谈起PSP上的赛车游戏，很多人会在第一时间想起Namco的《山脊赛车》，游戏中那漂亮的场景和无与伦比的爽快感，让人赞不绝口。不过在看过我们今天向大家介绍的这款《变速狂飚》后，也许下次再谈起PSP上赛车游戏时，你想起的可能就不仅仅是那款《山脊赛车》了。

PSP	变速狂飚
	◆Sony Online Ent./Sidhe Interactive ◆RAC
	◆预定2005年9月12日◆美版◆1～4人
	◆记忆要求未定◆29.99美元◆对应无线LAN
	gripshift

我是赛车，我能飞

看到这个标题大家一定很奇怪，赛车怎么能飞呢？原来本作很多时候赛道都被设定在高高的天空上，赛道的高低落差非常大。利用这样的落差，来一次超级大跳跃，这样你就可以大大缩短赛道的距离，将对手远远抛在身后。所以本作中你必须掌握的一个技巧就是你在赛车处于空中时对车的控制，以及对落点的判断。

真正的“飞”车

漂浮在空中的巨大赛道

来一个超级大跳跃

加速，加速，再加速

在本作中也引进了时下赛车游戏中的最流行的氮气加速系统，加上本来就设计得很疯狂的环状赛道，你的赛车将被不断加速，达到令人不可思议的地步。配合前边介绍的巨大的赛道落差，你所体验到的爽快感绝对不会比《山脊赛车》差。

无与伦比的速度感

我的赛道我做主

掌机赛车游戏往往有一个缺点，就是即使赛道再多，玩久了也会不免生厌。本游戏就不存在这个问题。游戏自带了一个功能强大的赛道编辑器，可以让你充分发挥自己的想象力，制造出只属于自己的赛道。编辑器的界面非常友好，十分易用。你在游戏中已存在的赛道中能见到的一切东西都可以用编辑器编到你自己的赛道中去。此外玩家还可以通过SOE的网站上传自己的地图。想到来自世界各地的玩家都在玩自己编的地图，那成就感一定非同一般。



打造属于自己风格的赛道

寸土必争的竞争

让我们华丽地对战吧

俗话说得好："与人战，其乐无穷。"连线对战对每一个赛车游戏都是必不可少。本作中通过PSP的无线网络，可以实现最大4人的对战。需要注意的是对战时用的赛道，必须是每一个对战者都有的地图，否则是无法实现对战的。当然那些好玩的迷你游戏也是可以对战的。

丰富多彩的迷你游戏

本作中的迷你游戏可以说是游戏中的一大特色。用你控制的赛车去打保龄球，踢足球，撞桌球，玩贪吃蛇，这些你以前在玩赛车游戏时想都没想过得念头，统统都可以在本作中实现。不得不佩服制作者天才的想象力啊！就拿打保龄球来说吧，游戏中你要驾驶车去冲撞一堆由企鹅扮演的保龄球棒，在车撞到企鹅的那一瞬间那些企鹅会被你吓得飞跑掉，也就算你击倒了保龄球棒。非常搞笑。当然途中会有很多障碍来阻碍你的前进，可不是一味横冲直撞那么简单的啊。

文 LIKY

SPACE INVADERS Galaxy beat 太空侵略者 银河打击

PSP
太空侵略者 银河打击
◆MMV◆STG◆预定2005年9月22日◆日版
◆1人◆288KB◆5040日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
Space Invaders Galaxy Beat

诞生于1978年的街机游戏《太空侵略者》风靡了大街小巷，国内的老一辈骨灰玩家应该有不少人接触过这款游戏，经过27年的岁月，这款经典的射击游戏将化为全新形态，在掌机PSP上复活！

原祖射击游戏复活



充满魄力的3D画面

游戏的画面经过全新设计，借助于PSP的强大机能，游戏场景全面进化为3D形式，从2D到3D的进化让游戏有了脱胎换骨的改变，如果不说它是《太空侵略者》，相信大家都认为它是一款新游戏。另外，本作还加入了充满魄力的CG片头动画，一定能吸引不少玩家的眼球。



▲游戏的画面变为3D形式，令人感觉一新。



四大游戏模式全揭露

未来模式（Future Mode）

这是游戏的主要模式，在原始的游戏系统上进化而来，增加了许多新要素和新系统。



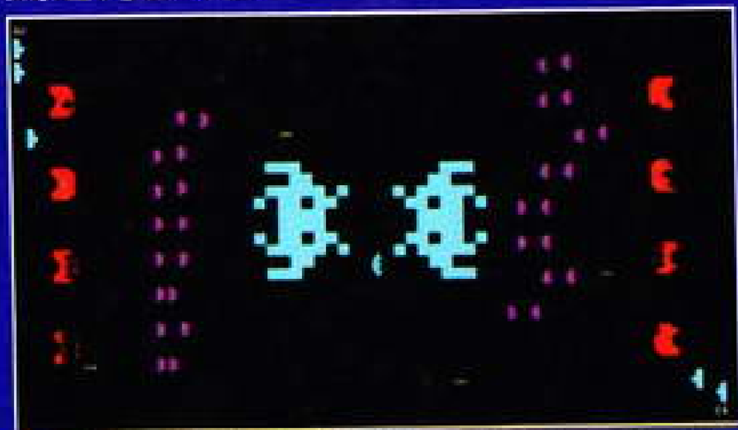
古典模式（Classic Mode）

完全再现1978年街机版游戏的模式，无论是画面还是音乐都追求原汁原味，所以非常简陋。



对战模式（Match-Up Mode）

利用1台PSP进行双人对战的模式，类似于PSP版的《噗哟噗哟》，两人各抓住PSP的一端进行游戏。



无线联机模式（Wireless Mode）

利用无线LAN进行联机的模式，允许最大4人同时联机，大家一起合作游戏，最后比拼谁得分高。



新系统大揭秘

游戏的主要模式是"未来模式"，这个模式的主要目的就是消灭版面中的全部敌人，游戏的基本玩法保留了系列的特点，不过这次的新作加入了不少新系统，下面来一一介绍。



新系统 1 随意变换视点

游戏中玩家可以随时切换视点，共有3种视点可以变换，不同的视点玩起来的感觉完全不同。



新系统 2 敌人增援

与原始版的游戏不同，本作中，敌人被消灭到一定程度，有些敌人会逃跑，然后去母舰搬救兵，一会就会赶来更多的敌人。所以要想全灭敌人，优先要解决敌人的母舰，否则，敌方增援会源源不断。



最具魅力的新系统披露！

新系统 3 加入音乐要素的射击方式

这是本作加入的最具魅力的系统，射击时如果根据音乐节奏来发射子弹，能够获得各种不同的射击效果，玩起来很有音乐游戏的感觉哦。具体射击方式共有3 种。

连续攻击

按下"○"键的话，自机左右的各个炮台会按照16 分音符的节奏连续发射出大量子弹，扫射大量敌人。



踩点攻击

如果踩着音乐节奏的点，适时地按下"△"键，便可从中央的大炮台发射出一道强力激光，能够贯穿多个敌人。而且，如果连续用此法射击，游戏的音乐节奏会发生变化，激光的攻击威力也会进一步加强。





蓄力攻击

如果按下"△"键，经过4拍的节奏再放开的话，便会发动特殊的"蓄力攻击"，能够一举打击画面上的全部敌人。按"△"键的时间越长，威力越大，但是按键时间如果超过4拍，发动会失败，所以还要掌握好时间才行。

文 海文



GBA	B－传说！战斗比达人炎魂
	◆Atlus◆ACT◆2005年8月4日◆日版
	◆1～2人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
	◆对应GBA专用通信对战线
	B－传说！バトルビーダマン炎魂

战斗比达人是日本TAKARA公司推出的一种小型机器人玩具。每个比达人的腹部有一个弹球发射装置，把比达人专用的弹球放入发射装置以后再同时按下比达人身体左右两侧的按钮后就可以将弹球发射出去。比达人之间的对战在日本的小孩子中间可是相当受欢迎的哦。GBA上也曾推出过一款以比达人主题的游戏，而现在比达人的最新作也即将在GBA上燃起新的战火了。

充满个性与魅力的机体改造

游戏中的许多设定都与现实中的比达人玩具相同，并且许多最新上市的零件和和弹球都能在游戏中出现。



▶将弹球的发射装置取下后就可以对自己的机体进行改造了，构成比达人核心的发射装置也有多种类型可供选择。

▼核心部分能够自由变更，改造时的自由度也作随之大幅上升。比达人身上总共有11大类的部件可以进行改造。

核心部分也可以进行更换



改造部件大幅增加

ファイヤーハイザー
自由改装！！
バック ファイヤーウィング
Lショルダー Lファイヤーウィング
Rショルダー Rファイヤーウィング
Lアーム Lファイヤーシールド
Rアーム Rファイヤーシールド
フット コバルトフット
ヒール
Sショット ドライブだん

▼在商店中能够买到各种各样的改造部件。



随着经验值的积累，能够得到的道具也会越来越多！



比达人之间的激烈战斗。

▲战斗时的基本规则就是在躲避对手弹球的同时，让自己发射的弹球命中对手。由于不同的部件组合会对机体的性能产生相当大的影响，因此实际战斗时根据机体的性能灵活地改变打法也是非常重要的。

数量繁多的必杀球



◀在改造画面中可以尝试利用不同的核心与必杀球进行组合。



▲只要能够找到特定的组合，就能够使出威力强大的必杀技！而必杀技的使用次数也会随着玩家的等级而变化。

▼中央部分为橡胶的回转弹，射出后会带有强烈的旋转。





◀看上去颇具重量感的金属弹，可以将对手的弹球撞开后进行攻击。

人物介绍



大轮大和

故事的主人公，对比达人之间的战斗有着与生俱来的良好感觉。是个很有行动力的人，做事不会考虑太多。



文森特

为了救出被神秘组织"SHADOW"抓走的妹妹而打算抢夺大轮的机体，此后受到大轮的影响，自己的能力也逐渐开始觉醒。



布鲁·博格奈恩

平时总是给人一种傻傻的感觉，但只要开始战斗的话不管是外表还是性格都会和之前判若两人。也就是所谓的双重人格持有者。



炎罚

神秘组织"SHADOW"中的最强者，是为了取胜不择手段的人。

先购入的玩家可以得到玩具版的全新的部件和必杀球！

最早购买游戏的玩家可以得到在有7月发售的最新型机"Cobalt Saver"的弹匣以及一枚预定于8月发售的黑色回转弹。并且弹匣的颜色也会是最特别的橙色。



▲橙色的弹匣



▲黑色回转弹

文 LIKY

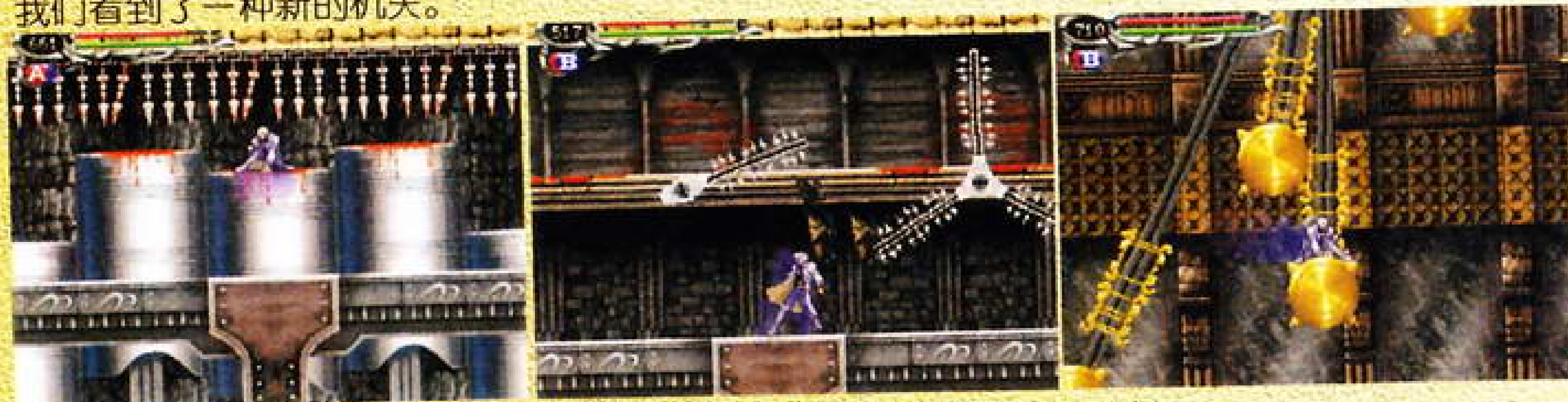
悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架

备受期待的NDS版《恶魔城 苍月的十字架》近日又有新情报公布了，这次不光确认了游戏中的几位BOSS，还有一些新系统公开，尤其是公开了关于联机对战方面的情报，非常值得关注哦，赶快往下看吧。

NDS 恶魔城 苍月的十字架
◆Konami◆ACT◆预定2005年8月25日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
悪魔城ドラキャラ 苍月的十字架

机关大公开

本作的舞台是企图让魔王德拉古拉复活的邪教集团的根据地，为了粉碎邪教集团的阴谋，苍真独自踏入了这个危机四伏的地方——熟悉而又陌生的恶魔城。这里有着各种险恶的机关阻碍苍真的前进，其中不光有针刺地板这样的直接造成伤害的机关，还会有一些例如水闸这样的解谜机关，玩过以前系列作品的玩家应该对这些机关很熟悉，不会被难倒，不过在这款NDS版新作中，我们看到了一种新的机关。



▲这类机关在以往的作品中我们能经常见到，相信玩家都知道该如何对付它们吧。

新的机关——用触摸屏解谜

这是本作新登场的一个机关，看起来有点像我们熟悉的"华容道"，玩家要移动屏幕上标有不同数字的方格，使它们排列成一定的顺序，当然我们可以直接用触控笔在屏幕上操作。这可是相当考验脑力的一个机关哦。



▲本作新出现的类似"华容道"的数字解谜机关。

令人兴奋的新要素完全披露



▲后面的敌人即将发动攻击，苍真在缺口前使用替身傀儡的战魂，将傀儡扔到了墙壁另一边。



▲苍真的影子钻入傀儡内，真身已经到达了墙壁另一边，脱离了敌人的攻击。

全新的战魂能力——替身傀儡

这是本作新增加的一个非常有用的战魂能力，苍真会扔出一个傀儡状的假人，随即苍真的影子钻入那个傀儡内，于是傀儡变成了苍真。从左面的画面可以看出，在一个有着狭小的缺口的墙壁前，苍真利用替身傀儡的能力成功脱离了敌人的攻击范围。

游戏BOSS大公开

在这个邪恶的城堡中，不光有险恶的机关，还徘徊着各种BOSS，他们会在特定的地点登场，阻扰苍真继续前进。在这次的NDS版新作中，登场的BOSS不光有以往系列就已经出现过的熟悉身影，还有一些我们从未见过的新角色，下面我们就来认识一下他们。

巴洛尔



这个巨大的BOSS半截身体已经撑满了屏幕高度，两只巨大的手臂随时可以压下来，而恐怖的面部令人作呕，蓝色的右眼还能发射出巨大的激光，如果碰上会被立刻吹飞。

傀儡王



这是一个巨大的提线木偶状BOSS，没有身体，从巨大的头部直接引出四肢，嘴里还能吐出杂兵。在苍真巨剑的攻击下，杂兵轻易被消灭，但是这个巨大的家伙却相当难缠，还需要费一番工夫才能解决。

终极卫兵



这个巨大的铁家伙在《晓月》中就已经登场，不过在本作中他的装甲似乎更厚了，盾牌更是加上了尖刺，手中的巨剑令人胆寒，苍真手中的长斧与之比起来简直微不足道，该如何解决它呢?

恶魔王



这也是在《晓月》中已经出现过的敌人，飞行在空中的它会释放魔法光球来攻击苍真。看苍真手中的武器，难道是红色的“真空刃”

旋风恶魔



形如其名，能够高速旋转身体进行冲撞，犹如旋风一般攻击敌人。这应该是本作中新登场的敌方角色。

苍真的朋友和敌人


▲释放出巨大火柱的达里奥给苍真造成极大麻烦。


▲德米特利正在释放与苍真一样的战魂能力，这难道是他复制过去的吗？

达里奥

火红的头发，火红的外套，火红的靴子，从外表就可看出达里奥火爆的性格，是一个想到什么就会立刻去做的人。达里奥拥有强大的魔力，能自由操纵火之力，而他真正的身分是：拥有与苍真同样体质的吸血鬼王的候补者。

德米特利

犹如绅士一般的打扮，身分却与达里奥一样，同样是吸血鬼王的候补者。德米特利能够复制对手的魔法攻击，是一个相当麻烦的敌人。在与苍真的较量中，他会释放与苍真相同的战魂能力。

哈马

武器商人哈马再登场

在前作中就登场过的武器商人哈马在本作中仍然干着他的老本行——买卖道具武器，他这里不光有回复HP和MP的道具，还有小刀、西洋剑等武器，另外，从左面的画面看到，他还出售某些特别的道具哦，这些特别道具是否关系到剧情发展呢？



▲干着老本行的哈马为苍真提供了不少帮助，提供各种回复药出售。



▶这个叫做“UMA新闻”的东东，不买下来还不让看啊，是否是剧情道具呢？另外，我们还可以看到货物列表中的“城堡地图”。

和朋友一起联机对战吧！

在本作最初公布之时，IGA督导曾经透露，他会尽量在NDS版《恶魔城》加入联机对战的要素，看来他实现了他的承诺，NDS版将支持联机对战。具体的对战形式是，两名玩家同时挑战一个特定的关卡，比赛最短完成时间。而这个特定关卡，可以允许玩家自由编辑其中的敌人配置。设计一个超难的关卡，和你的朋友一起挑战吧。

▲在房间内配置不同的敌人，设计自己的关卡。


◀设计好的关卡可以自己先挑战一番，这样再与朋友对战时赢面可就大多了。

METROID PRIME PINBALL

NDS 银河战士Prime弹珠台

◆Nintendo◆TAB◆发售日未定◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

Metroid Prime Pingball

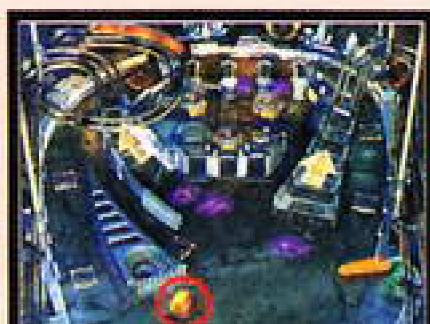
任天堂大人气的动作游戏系列"《银河战士》系列"在NDS上已经有一款《银河战士Prime 猎人》公布了，但是这个家族还有一位新成员即将在NDS上登场，那就是弹珠台类型的新作《银河战士Prime弹珠台》，英雄美女萨姆斯将以变形球的姿态转战新舞台。

本作首次在今年E3上公布时就吸引了不少玩家的注意，游戏的画面风格保持了《银河战士Prime》的特色，台面充满了未来感觉的金属冷色调风格，而各种敌人也有很多是大家熟悉的造型，系列的老玩家一定能轻易地认出他们。不过萨姆斯这次只能以变形球的姿态去"撞死"它们，玩起来也别有一番味道。





▼这个是可以让球分裂的机关，撞上后变形球会分裂为3个。









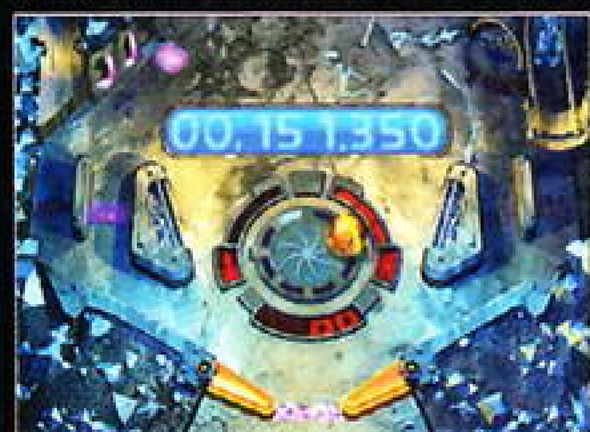
▲大脑一样的"Metroid"敌人，大家应该不会陌生。

▲屏幕下方的挡板是玩家能够控制的部分，满足一定条件会出现防护电网，避免球掉落。

与BOSS对决

游戏中当然会有BOSS存在，而与各种巨大BOSS对决时的紧张刺激一点不亚于动作版哦。巨大的BOSS会在上屏活动，只有击打到BOSS的要害才能伤害到它。





▶与巨大的BOSS对决，需要万分小心。

回复人形

满足一定条件时，中央的圆形装置便会开启，只要进入其中，萨姆斯便会由球形回复到人形，此时可以尽情地用能量枪或者导弹来攻击敌人了。





▶萨姆斯回复为人形，可以用导弹攻击敌人。



たまごっちのプチプチおみせっち



《宠物蛋》曾经是风靡日本的便携电子宠物，趁着这股热潮，厂商曾在各个机种上推出过相关作品。有点年纪的掌机玩家一定对GB上的《宠物蛋》还记忆犹新吧。在沉寂了许久之后，《宠物蛋》又将在新掌机平台NDS上和大家见面了。那么这次我们将玩到些什么呢？就让我们来看看吧。

文 铭风

NDS 宠物蛋的小店

◆Bandai◆SLG◆预定2005年9月15日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

たまごっちのプチプチおみせっち

主题是开店

相信说到《宠物蛋》，大家一定会以为依旧是将小鸡培育成各种形态的宠物鸡吧。不过本作并不是这样，正如标题，本作的主要目的就是经营自己的小店。玩家要在游戏中和搭档一起，在《宠物蛋》的世界中建立自己的小店，不断将店壮大是游戏的目的。这次我们详细介绍一下牙医店。



▼▶当店开张后就会有客人上门了，要好好对待他们才能使之后的客人源源不断到来哦。







自己决定搭档的名字

◀▶在游戏刚开始时，玩家要在三名宠物鸡中选择一名作为自己的同伴。选定后可替搭档起名字。

各种各样的患者

来到店里的患者种类是十分多的，当然牙齿的病症也是各种各样。根据病况来选择最合适的治疗方法，快速进行治疗是很重要的。要想着晚治疗一分钟，这些病人就多受一分钟的苦啊。



◀▼有各种各样的病人，他们的病情各不相同。有的只要将病牙拔除，有的则需要为多个病牙进行治疗。





◀▲洋葱和苹果？造型真是怪异啊。



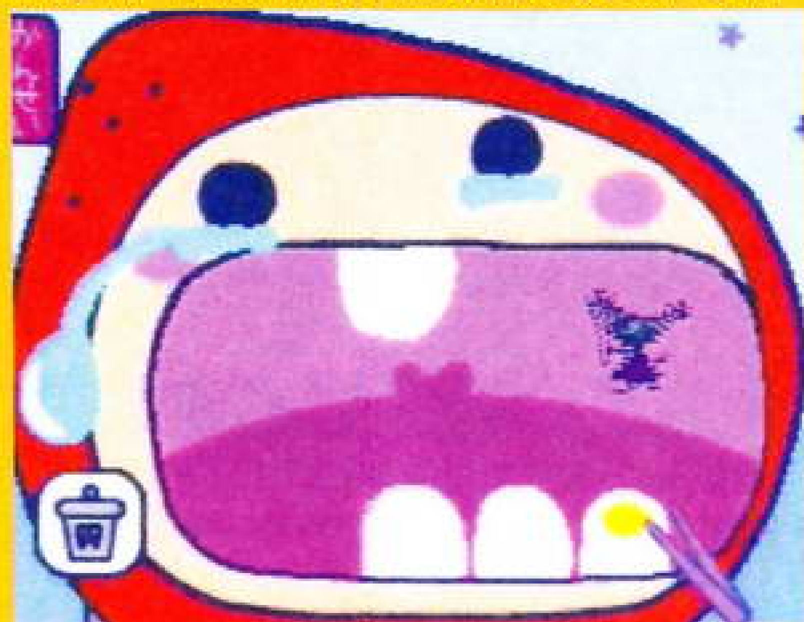
游戏的画面·上屏幕

游戏时上屏表示的是接待处，玩家的搭档将在这里接待一个个顾客，很生动形象。



游戏的画面·下屏幕

治疗场面，玩家要利用触控笔替病人进行治疗。将病人麻醉后实施拔牙或补牙。



牙病的治疗过程

1.听取症状

在病人到来后，一开始是不能进行治疗的。首先要通过对话来询问病情，为以后的治疗做准备。



各种病人，各种症状

2.进行治疗

替病人进行治疗时有种进行迷你游戏的感觉。要将产生牙病的根源“虫菌”给找出来并扔掉，然后将牙齿修补好。



▲要将虫菌排除首先就是将病牙钻开，可不要搞错把好牙给钻坏了。如果你手脚太磨蹭的话，病人会因为忍受不了疼痛而离开。所以医治的速度也是十分重要的。

3.收取治疗费

治疗结束后患者便会支付相应报酬，结束这次的治疗。同时玩家的信誉也会提升哦。





▶▲治疗结束后，病人会根据满意程度支付报酬。如果十分满意的话会得到额外的报酬哦。

不断壮大自己的店

在游戏中，我们所经营店面的发展一共有四个阶段，分别是小(ブッチー)，中(メッチー)，大(ゴッチー)，皇家(ロイヤル)，从小到大不断壮大。同时，在游戏过程中还是可以拥有多个商店的。



機動劇団はろ一座 ガンダム麻雀（まあじゃん）DS

親父（おやじ）にもアガられたことないのに！

文 海文

NDS

机动剧团 哈罗剧组 高达麻将DS

◆Bandai◆TAB◆发售日未定◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆无线通信机能对应
机动剧团　はろ一座　ガンダム麻雀DS

高达和麻将本来是风马牛不相及的的两样东西，不过这句话现在得加上一个“曾经”才能成立了。继GBA上的《哈罗噗哟噗哟》后，哈罗剧组又为我们准备了全新的节目！这回推出的作品是将高达和麻将融合在一起的麻将游戏。这群活宝们又会有什么样的精彩表演呢？

高达的角色之间展开的麻将大对决！

“《机动剧团哈罗剧组》系列”的第二部作品将会转战NDS！这次《机动战士高达》的角色们将会在麻将桌上一较高下。本作中将会有让玩家充分体会原创剧情的故事模式和让玩家自由对战的自由对局模式可供选择。

此外，本作中还会收录大量原作的台词。在动画版原著中出现过的台词几乎都会在经过一番恶搞后重新出现。大家可以想象一下在实际游戏过程中角色们以可爱又略带猥琐的表情说出这些貌似一本正经的台词时的场面，实在是令人期待啊。



▲旁白和《机动战士高达》一样，但是画面上出现的东西是……表示听牌的棒子？类似的猥琐场景本作中有的是。



◀对战时的画面就是这样，4位角色一边说话一边展开紧张的对战，看样子似乎很热闹！

◀下画面说的都是正儿八经的东西，可是上画面就……



▼各种让高达的老观众们忍不住笑出声来的台词比比皆是，绝对不会有冷场的情况出现！

“高达相声”仍然健在

在《掌机王SP》17辑中为大家介绍过的《哈罗噗哟噗哟》中出现过的“高达相声”大家还有印象吗？所谓的“高达相声”就是以漫画的形式对原著中的著名场面和对话进行的一些恶搞，很有意思。本作中只要以役满的形式胡牌的话就能够看到这些搞笑的漫画了。本作中的登场人物会比前作更多，想必漫画的内容也会更加丰富吧。

将更强的MS占为己有

本作中胜负的筹码就是我们熟悉的各种MS，并且游戏中MS的数量将会达到150种以上。要想全部收集的话可是要费一番心思的哦。



▲光是扎古就有着各种各样的型号。除此之外还会有哪些机体登场呢？



▲能够得到的MS会随着对战的对手、关卡和胡牌的番数而变化。游戏中会有许多非常珍贵的MS供玩家赢取。

利用强力的"至言技"来完成不可能的逆转！

"至言"就是"至理名言"的意思，本作中每个人物都拥有作用各不相同的三个"至言技"，并且不同的"至言技"发动条件和是否成功的判定条件都各不相同。一旦成功发动的话，玩家所选的人物就能说出恶搞版的原著台词，并且可以按照"至言技"的效果名正言顺地出老千！看来无论何时都不能掉以轻心啊！如果玩家不喜欢这一设定的话也可以在OPTION中关掉这一系统。









对应通信对战！

利用NDS的通信机能，玩家可以享受通信对战的乐趣。本游戏支持4人对战，找上自己的朋友一起玩吧！



◀玩家可以查看自己的对战成绩。如果取得好成绩的话，军衔也会上升哦。

对战中会有多彩的演出穿插其间，为对战煽风点火！

在对战中除了使用"至言技"时，在立直、碰牌时也会加入华丽的特写画面，玩过"《机战》系列"的朋友们会对此感到很熟悉吧。



▶高达中的角色们都会以可爱的造型喊出各种口号，玩起来肯定会很有感觉



▲阿姆罗碰牌了，其他人则是一脸衰样。！

机动剧团哈罗剧组的演员们！

这里就向大家介绍一下将在本作中登场的演员们。别看都是些熟悉的老面孔，在本作中说不定他们会有让人大吃一惊的表现哦！

























サバイバルキッズ ロストインブルー LOST in BLUE

NDS
幸存少年 迷失蔚蓝
◆Konami◆AVG◆预定2005年8月25日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆5229日元(含税)
◆对应周边未定
サバイバルキッズ Lost in Blue

孤岛冒险游戏《迷失蔚蓝》近日公布了日版的相关情报，与美版一样，日版的发售日也定在8月25日，而日版的标题与美版则有了一点区别，"迷失蔚蓝"只是日版游戏的副标题，主标题则加上了"幸存少年"(サバイバルキッズ)的字样，这么一来，本作也算正式确定为GB版"《幸存少年》系列"的正统续作了。

"《幸存少年》系列"在GB上推出过两作，两作都非常经典，1代讲述了不幸流落到孤岛上的少年如何自力更生、顽强生存，然后邂逅女主角，最后成功脱离孤岛的故事。而2代《脱出双子岛》讲述的是两位少年的孤岛求生故事，游戏采用了双主角系统，选择不同的主角，游戏的流程都略有不同。这次的NDS版，显然综合了前两作的成功系统，采用了男女双主角系统，玩家既可以选择男主角，也可以选择女主角，不同主角的冒险旅程完全不同。



▲GBC版《幸存少年 脱出双子岛》讲述两位少年的孤岛求生故事。

男主角与女主角的初会……

因为船只遇难而漂流到孤岛的男主角，在沙滩上茫然前行，突然看到远处一艘搁浅的小皮艇，皮艇旁边坐着一位柔弱的女孩……男主角与女主角的相遇就这样开始了……



◀在海滩边的小皮艇旁，男主角遇到了同样遇难的女主角，两人的命运就这样交织在一起。



▶女主角的眼镜被海浪打落，男主角答应帮她寻找。


▲两人的手紧紧地牵在一起，共同面对生存的挑战。

文 雷伊

当大家拿到这辑《掌机王SP》的时候，《押忍！战斗！应援团》差不多也快上市了！看了我们前几辑的介绍，大家应该都对这款创意十足的游戏有了个大致的了结了吧！在众多NDS游戏中，《应援团》的玩法虽然算不上非常独特，但其表达的火热氛围却是独一无二的！这次为大家带来游戏中的另外两个章节以及对战模式的新情报，恶搞程度依然是那么地劲爆！

押忍！斗え！应援团

NDS

押忍！战斗！应援团

◆Nintendo／iNiS◆ACT◆2005年7月28日◆日版

◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元

◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

押忍！斗え！应援团

消灭有害细菌！抑制腹部剧痛！

小提琴手杉山浩二期待已久的演奏大会终于就要举行了，这次的演奏会对他来说非常重要，因为他多年来的刻苦练习都是为了能够在这次大会上一鸣惊人，以此得到全世界的认可。但不巧的是，在他前去参加演奏会的途中肚子突然发生了剧烈疼痛，深知这次演奏会重要性的他为了克服剧痛，服下了止痛药剂，但药剂的作用却似乎没有那么明显哦。在这一话中，应援团成员们要鼓励的是杉山浩二肠道中的有益细菌，声援它们去击溃有害细菌，从而帮助杉山抑制肚子的疼痛，保证演奏会的正常发挥。



▲在搭电车时杉山的肚子突然开始剧痛，在好不容易盼来的演奏大会开始前居然碰到了这等麻烦事。



▲有害细菌正在杉山肠道内肆无忌惮地活动着，杉山马上就要崩溃了！

别担心！我们来了！









▲有益细菌在本作中都是挺拔的超人形象。



▲如果应援成功，那么有益细菌就会顺利铲除有害细菌，杉山的演奏也会得到正常发挥。

热火朝天的对战模式

《应援团》中的故事模式非常热血和恶搞，而其对战模式的激烈程度也丝毫不亚于故事模式哦！在我们现在为大家介绍的这个对战模式中，电脑会给予两名对战者中表现突出的玩家一颗五角星作为奖励，当获得三颗五角星时，就可以自动攻击对手。在对战过程中成功应援并不断收集五角星是获得对战胜利的惟一途径。



▲在主持人一声令下后，对战也就正式开始了。


◀配合旋律在触摸屏上灵活准确地操作就会获得五角星。





面对对手，要毫不示弱地给予反击！

▲对手获得了三颗五角星，向玩家发动强力的必杀攻击。

恋爱躲避球大对决！

可爱的若菜是班上的超级偶像，整天都有众多男生围着她团团转，本章的主角虎男就是其众多FAN之一。不幸的是，班上的大帅哥龙二也同时爱上了若菜。虽然知道自己的条件并不如龙二那么优越，但虎男却没有放弃对若菜的追求，在应援团的帮助下，他将和龙二来一次躲避球大对决！



▲眼看心上人即将被抢走，虎男向应援团发出了求援信号！



◀发动必杀技！猛虎强袭！



▲若菜大胆地表达了自己对虎男的爱意，但左边那位大小姐的眼神也未免太……




▶在应援团的鼓励下，虎男雄心勃勃地与龙二开始了对决。


▲即使飞过来的球来势凶猛，但虎男依然能将它牢牢接住。



▼可怜的虎男只能眼看着若菜被龙二抢走。

文 雷伊

逆転裁判 蘇る逆転

《逆转裁判 新生的逆转》的发售日已经定在了今年9月15日，游戏同时还将发售价格为6800日元的超值限定版，里面附带的东西包括OST、设定集、指证形触控笔以及主题手机绳等等，相当吸引人。前几次"前线"中我们已经为大家介绍了本作中的一些新系统，比如全3D的证物以及麦克风的利用等等，现在，麦克风的使用方法有了进一步的情报，一起来看一下吧！

NDS 逆转裁判 新生的逆转

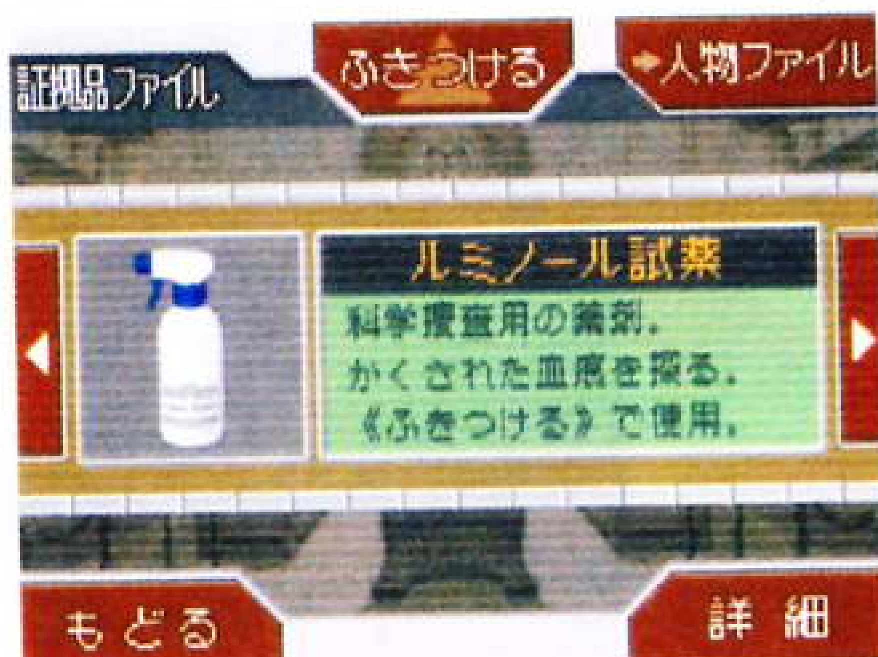
◆Capcom◆AVG◆预定2005年9月15日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆4800日元

◆对应周边未定

逆转裁判 苏る逆转

科学搜查之鲁米诺反应



▲鲁米诺试剂是在侦破片中经常出现的一种物品。

我们知道，《新生的逆转》第5话中出现的宝月茜是位非常崇尚科学搜查的女孩，甚至在她的挎包中所装的也都是些化学药品。当然，"酷爱科学"这一设定在游戏中也会有具体的表现，比如我们现在要介绍的利用鲁米诺反应来检测血迹的手法就是原作中没有出现过的"科学化搜查手段"。鲁米诺试剂又名发光氨，是警方在办案过程中常用的一种检测血痕的化学药品，它在与血液中的铁质接触后就会发生反应，从而散发出醒目的荧光。



▲科学少女宝月茜取出了鲁米诺试剂。





▲用触控笔点击需要调查的场所就会在相应位置喷洒鲁米诺试剂。



▶终于找到与事件相关的证据了。

▶从目前得到的情报中，你会推出下屏中的何种结论呢？

▲宝月茜会协助成步堂进行办案并给予一些说明。

第5话情报进一步公布!

大家都知道NDS版中新增加的第5话《新生的逆转》将会是一个完全原创的章节，并且与御剑的失踪有着莫大的关联。现在，Capcom又公布了更进一步的消息，本话所讲述的将是一起发生在地方检查局内的杀人事件，而被警方逮捕的犯罪嫌疑人就是之前我们为大家介绍过的新角色宝月巴！为了帮助姐姐，宝月茜向成步堂提出了辩护要求。





◀ 地方检查局的主席检察官宝月巴因为杀人罪名被逮捕。



▶ 御剑在两年前首次跟宝月巴共事。

御剑的办公室

御剑检察官在"《逆转》系列"中可谓是人气绝顶，但遗憾的是我们在游戏中却从来没有见到过他的办公场所。这次《新生的逆转》为大家弥补了这个遗憾，目前Capcom已经确认，在第5话中，成步堂和宝月茜将会为了调查案件步入御剑的办公室——检查局上级检察官办公室1202号。图中那豪华的办公室就是御剑大检察官的办公场所了，怎么样？是不是装饰得很有御剑的个人品位？注意看窗边花瓶边上的模型，那俨然就是人气英雄特摄片的主角大将军トノサマン嘛！



▲与成步堂那略显寒酸的律师事务所相比，御剑的办公室可要奢华多了。

对着麦克风亲自喊出反对意见!

法庭上激烈的辩护过程是"逆转《系列》"的一大特色，当画面中出现巨大的"我反对(异议あり)！"、"等一下(待った)！"等字样时，玩家的游戏情绪也同时高涨到了最高峰。这次的《新生的逆转》为大家提供了一种更加激动人心的玩法，那就是这些法庭上的常用台词都必须由玩家亲自喊出来！只要在下屏幕出现提示字样时按住Y键并对着麦克风喊出相应的台词就可以执行这些指令。毫无疑问，这种更加互动的玩法将会给大家带来极大的新鲜感和投入感，即使那些在GBA版原作中已经玩过的章节，通过这种新玩法再玩一遍的话，说不定也会找到全新的感觉哦！



画面上出现"我反对！"提示字样。

▲对着麦克风大声喊出"我反对！"，成步堂龙一提出反对意见。



画面上出现"等一下！"提示字样。

▲对着麦克风大声喊出"等一下！"，对证人的台词提出疑问。

文 海文



NDS 恐龙王者决定战 恐龙竞技场

◆MTO◆RPG◆2005年8月25日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

恐龙王者决定战 恐龙グランプリ

恐龙，这种巨大而又充满力量感与神秘感的史前生物总是能勾起人们对对史前洪荒时代的无限联想。想当年，海文也是个不折不扣的恐龙迷，收集了不少在当时看来做工还算精致的塑料恐龙玩具……现在要给大家介绍的这款《恐龙王者决定战 恐龙竞技场》又能让海文重温一下儿时对恐龙的狂热了。

这款定于8月发售的《恐龙王者决定战 恐龙竞技场》将会是一款以培养自己的恐龙为主的RPG。在本游戏中，玩家们可以在充满原始气息的侏罗纪和白垩纪展开冒险。冒险的过程中可以让数量众多的恐龙成为自己的伙伴。当恐龙成为伙伴后就能让恐龙们参加战斗，以此对恐龙们进行培养。究竟自己的恐龙能够成为什么样的强大生物呢？这就有待玩家们去发挥自己的想象力了。让自己的恐龙成为最强的“恐龙王者”就是我们的目标！


▲在地图画面中可以看到各种各样的恐龙，看到自己中意的，就尝试着让他们成为自己的伙伴吧。！

游戏对应NDS的无线通信机能。可以想象的是，在游戏发售之后，原始时代的弱肉强食又将在我们的手上重演了！

游戏中登场的恐龙总数将会超过100种，相信能把登场的恐龙都叫出名字来就已经是一个巨大的挑战了。游戏充分发挥了NDS的机能，所有出现的恐龙造型都会刻画得相当细致。另外按照育成类RPG的惯例，本游戏中应该也会加入恐龙图鉴之类的东西，这无疑又是对恐龙迷的一招“必杀技”。对恐龙感兴趣的玩家们可千万不要错过这款《恐龙王者决定战 恐龙竞技场》啊！



▲暴龙VS剑龙，重量级的对决！凶猛的暴龙使用“炎之牙”进行攻击。


▲配合暴龙的招式，画面上也出现了华丽的火焰特效！不过……真实的恐龙能够使出这样的攻击吗？汗……

双脊龙


▲生活在侏罗纪早期的北美洲，头部两片半月状的突起是其外形特征。虽是肉食性恐龙，但由于牙齿比较脆弱，所以常以大型恐龙捕食后的动物残骸为食。

暴龙


▲最具代表性的肉食类恐龙，身长可达15米，同时也许是地球上存在过的最大陆生肉食动物。

始盗龙


▲目前发现的最古老的恐龙，体长约1米。

索德斯龙


▲翼龙的一种，其学名含义为“身披毛发的魔鬼；邪恶的灵魂”。

蛇颈龙


▲生活在水中的恐龙，长长的脖子可以自由地活动。

剑龙


▲典型的草食类恐龙，体长约7米，背部突起的骨板很容易给人留下深刻印象。

沙尼龙


▲三叠纪时期海中最大的生物之一，身长可达15米，细长的上下颌是其捕食的利器。

文 胧月

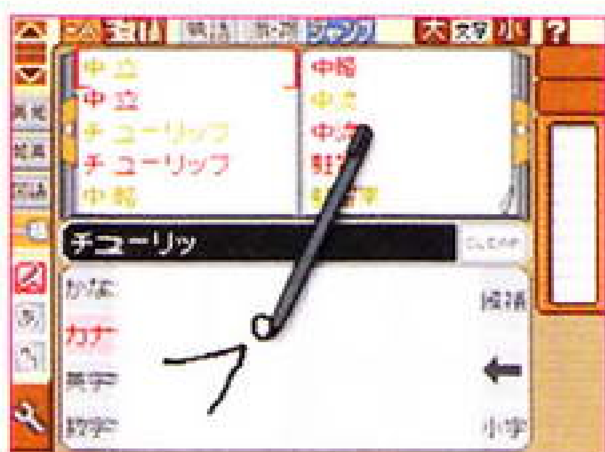


NDS版的《DS乐引辞典》已经发售一月有余了，是很值得入手的工具类软件。本作可以看成一个简约版的日语电子辞典，虽说是简约版，收录的词条却依然有数万之多，稍有日语基础的人就可以通过它检索游戏中出现的大部分词汇，可以说非常好用。

DS乐引辞典

NDS
DS乐引辞典
◆Nintendo◆工具◆2005年6月16日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆NDS聊天功能对应
DS乐引辞典

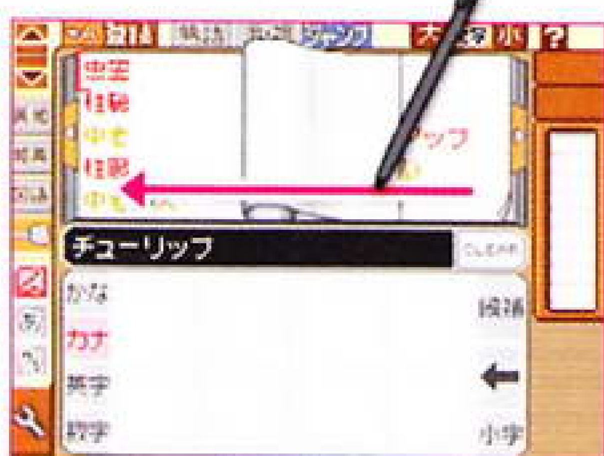
从字面上看，“乐”字有方便和乐趣的意思。使用过这款软件后，也可以很好地体会到这一点。下面就来逐一介绍一下这款软件的各项功能和操作方法。



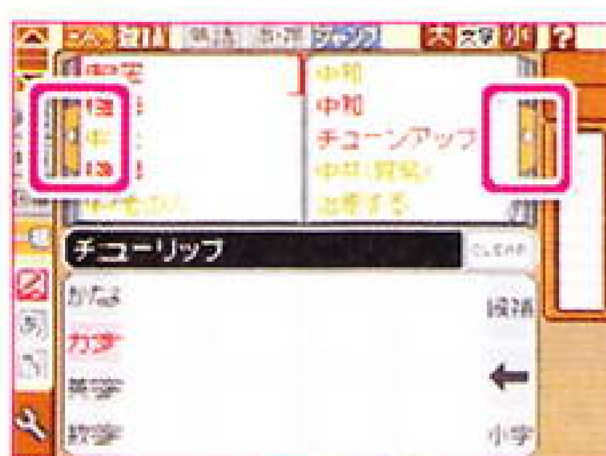
《DS乐引辞典》收录了三本现实辞典的词汇，分别是《三省堂 新全球英日辞典》——收录了包括词组在内的93000个词汇；《三省堂 日常日英小辞典》——对海外旅行，贸易和学习都很有帮助的日英辞典，收录词汇70000；《三省堂 日常国语小辞典》——精选出现在日语的70000词汇，对词汇的注释简约明快，新兴词汇也很丰富。

由于NDS的触摸屏，让输入词汇的时候变得很简单。用户直接在下屏的手写板上手书需要查找的词汇便可。可以输入平假名，片假名，英文字母和数字四种，而输入以后，被软件辨识出的字会显示在手写板上的黑色输入栏。





▲可以通过触控笔“翻页”，很有现实辞典的感觉。



▲点击两边的按钮，可以快速的翻页。

检索词汇的基本步骤，包括“输入”“翻页”“点击”三步，在操作上可以说没有什么难度，只要利用一支触控笔就能完成。



写　翻　触

接下来就进入真正的查找环节，以“Mobile”这个词为例，看看如何检索吧。

首先，需要选择英日辞典来检索，用触笔点击左边的“英和”。

选择好以后，就需要输入单词了。输入的时候可以用触控笔直接在手写板上书写，也可以通过触摸屏的软键盘输入，根据自己的习惯和喜好选择适合自己的方式。

现在用手写板输入第一个字母“m”：点击左边的触控笔图标，开启手写板的功能，再点击“英字”以确定输入的类型，然后写上“m”，CPU辨识出后，“m”字母就会出现在输入栏里了。

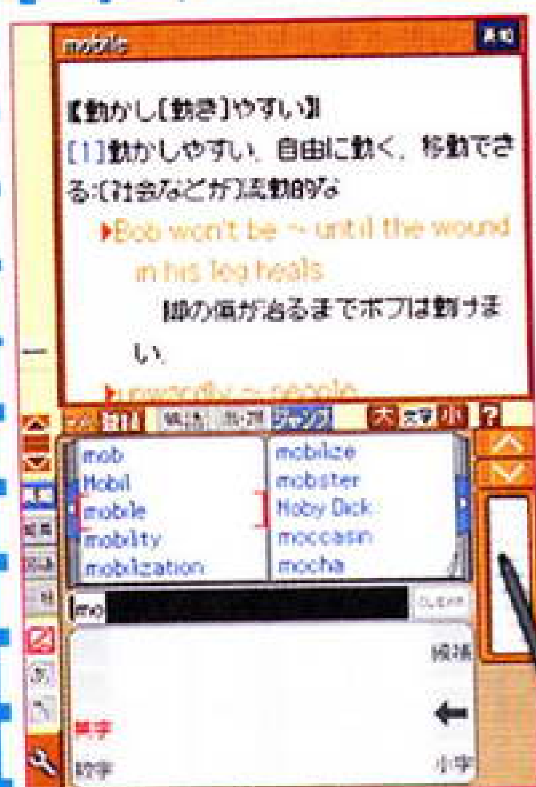


第二个字母“o”以软键盘输入：点击左边的软键盘图标使输入法从手写板切换到软键盘。接着，触摸屏上就会出现软键盘了，用触笔点击软键盘上的“o”，再点击“Enter”，“o”也就输入成功了。剩下的四个字母我们也可以用相同的方法输入，这里不做赘述。



不过，乐引辞典的方便之处，在于它的“候补”功能，这个功能的意义在于，当查找词汇的时候，只需要输入词汇开头的若干假名/字母，那么以这几个假名/字母开头的所有词汇都会显示出来。这样一方面可以简化输入的步骤，另一方面，当我们记不清词汇的完整拼写时，也可以利用其检索出来。所以，接在开头输入“mo”以后，直接点击右边一栏里的“候补”，以“mo”为首字母的单词就全部出现了，这时候只需要在这些词汇里选择到“mobile”点击一下，这个单词的解释就直接出现在上屏了，是不是很方便呢？

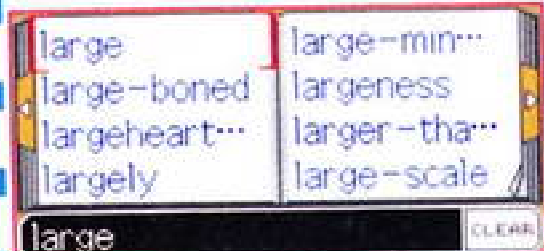




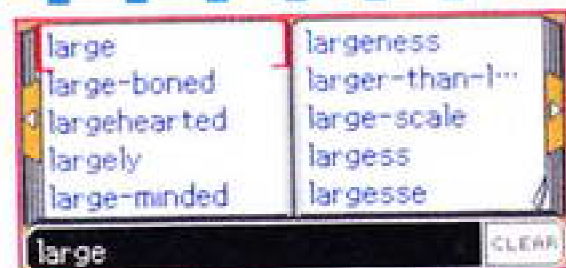
当单词的注释很长，上屏的一个画面无法完整显示的时候，可以用触控笔拖动右边的滚条（很类似我们浏览网页时候的滚条），就可以逐步翻阅注释的所有内容了。



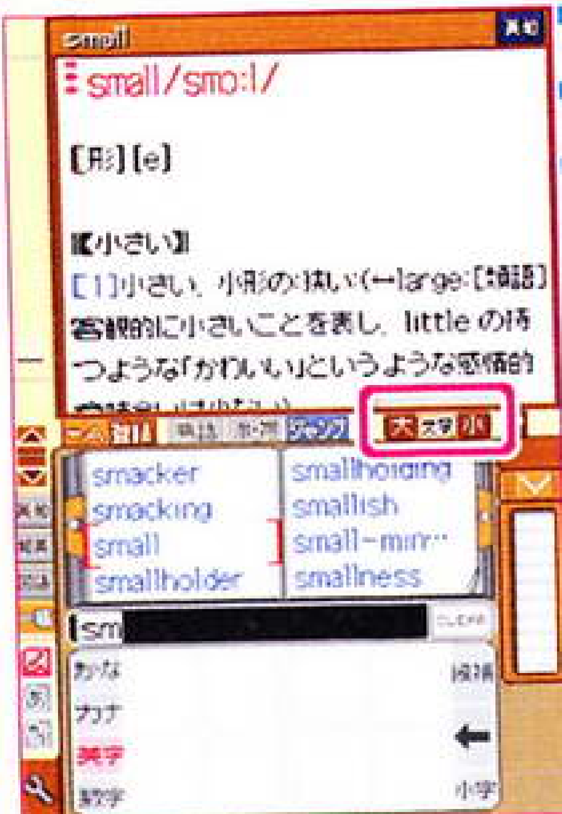
▲右下的“便利工具”图标，点击“Book的文字大小”，就可以切换候补栏里的文字大小了。



▲“文字大”表示时，可以显示8个词汇。



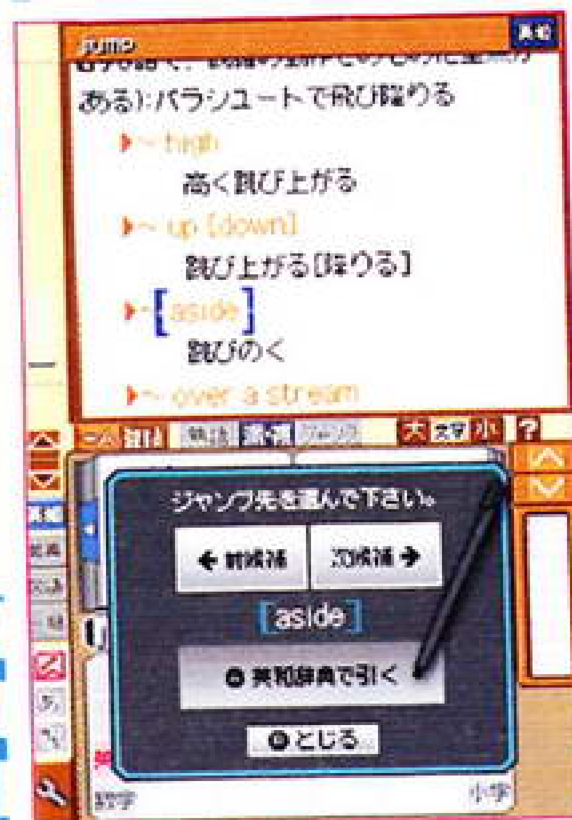
▲“文字小”表示时，可以显示10个词汇。

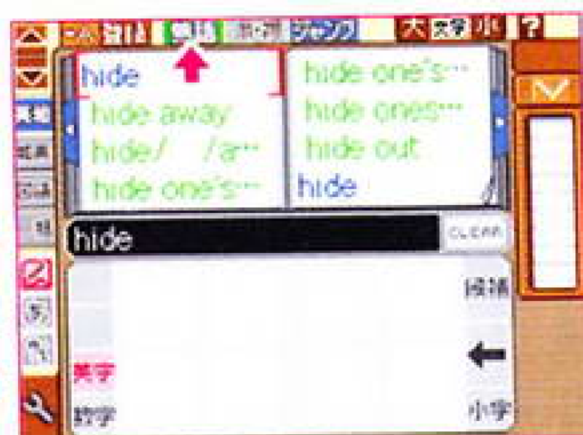


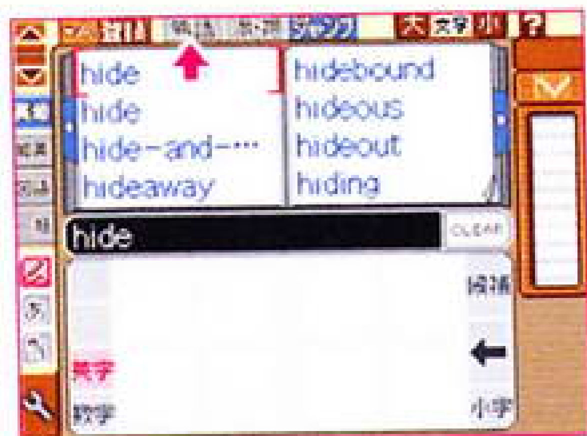
▲点击这里可以对注释文字进行4级的缩放。

假如我们在查找词汇的时候，在注释里又发现了自己看不明白的词，怎么办呢？我们以单词“Jump”为例，看到了一个不懂的词汇“aside”。

点击触摸屏上部的“ジャンプ”，下屏就会出现相关操作了。然后通过“前候补”和“次候补”选择到“aside”，点“英和辞典で引く”就可以看到“aside”的注释了。





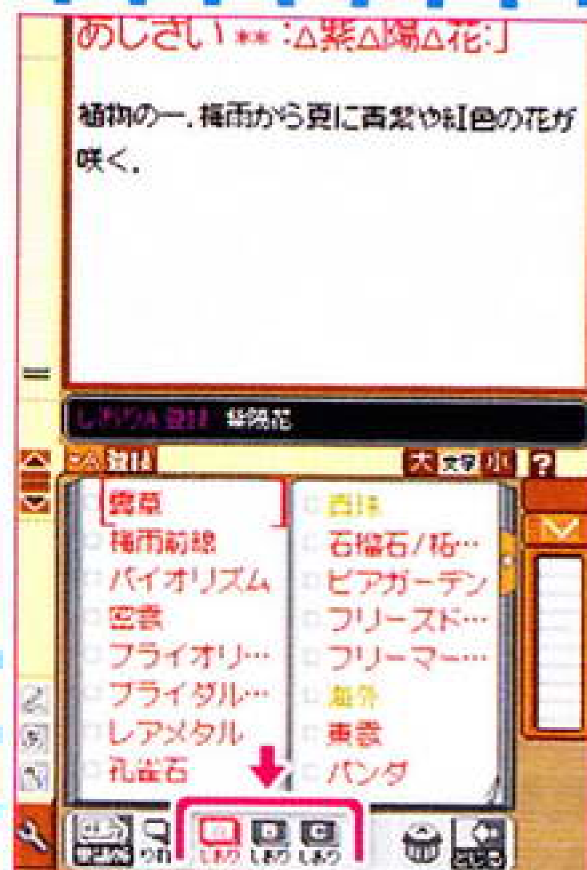


◀点击“熟语”，就能从输入字母/单词的所有候补里面把熟语一类的候补词汇集中挑出来。

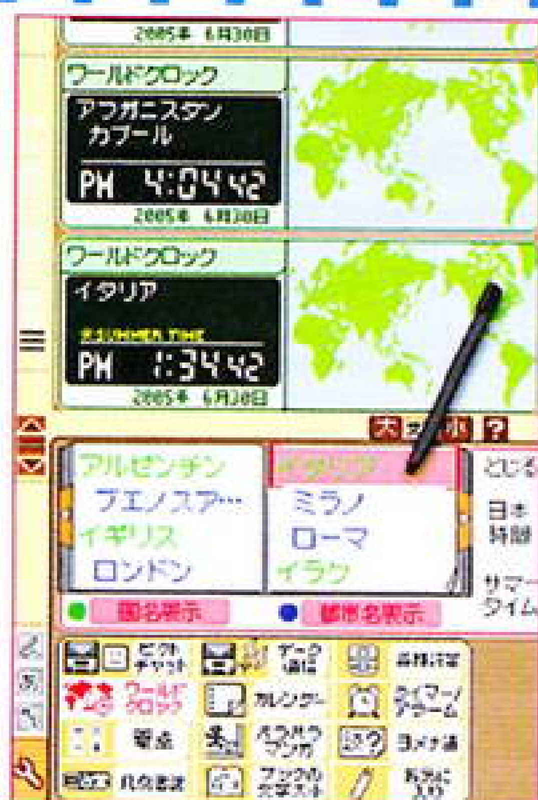
▶点击“派・复”，就能从输入字母、单词的所有候补里面把派生语和复合语一类的候补词汇选出。







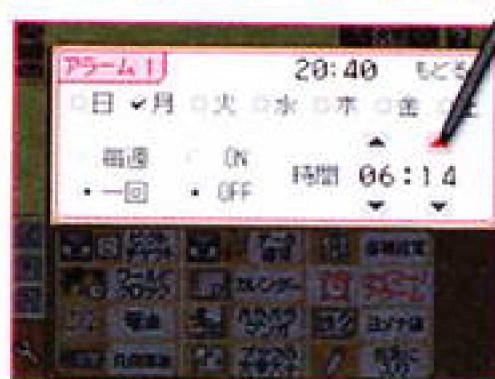
功能1：词汇备忘录。找到自己想要记忆的词汇时，可以点击触摸屏的“登录”，把该词汇储存进备忘录里。总共有3个备忘录，每个可以储存100个词汇。储存完毕，以后就可以直接调出了。



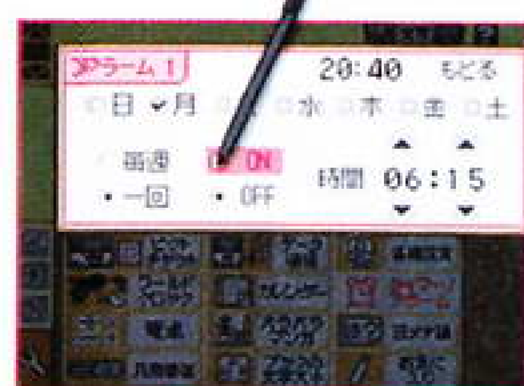
功能2：世界时钟。可以显示出分布在不同时区的世界各地的当前时间。

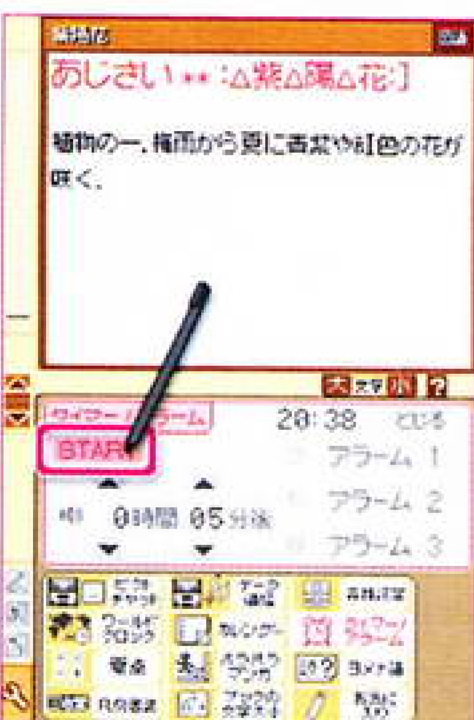
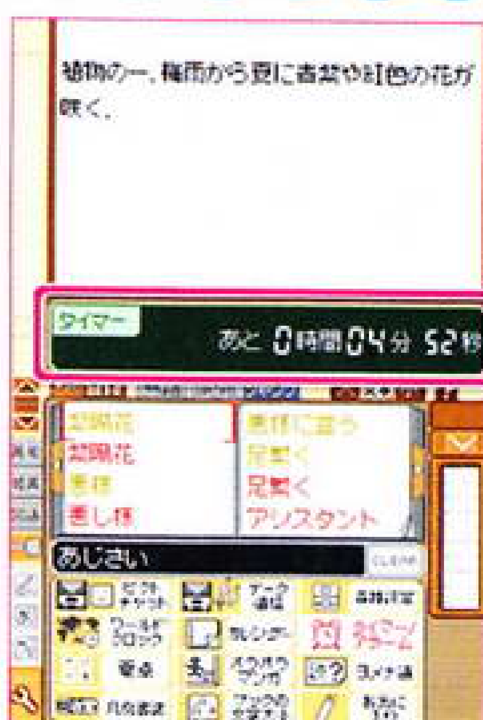


功能3：日历。从1900年～2099年之间200年的日历记录在此。

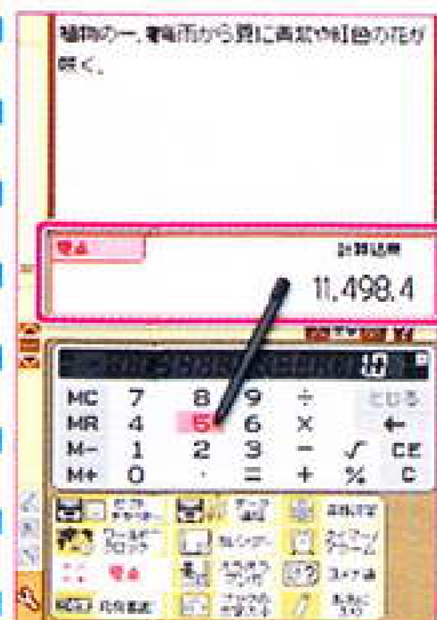


功能4：闹钟。可以精确到一星期内的任意一分钟。



功能5：计时器。可以设定1分钟到9小时59分钟范围内的计时功能，当设定的时间到时，会有鸣声提示。

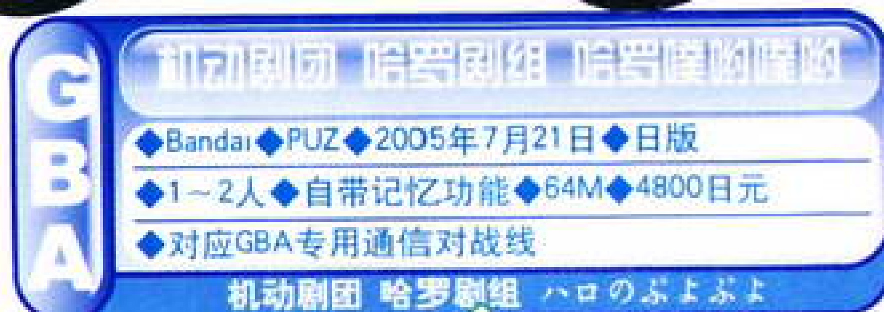


功能6：计算器。支持到十四位的数学运算。

文 海文



《机动剧团 哈罗剧组 哈罗噗哟噗哟》是近期GBA上一款不错的方块类游戏，休闲、搞笑的游戏风格加上可爱的高达人物，相信会在炎炎夏日中带给你难得的轻松时光！



游戏的基本规则

游戏采用对战的形式展开，其规则非常简单。在游戏时画面上方会随机掉下两个一组的哈罗，哈罗的颜色有黄、橙、蓝、绿、紫5种，玩家只要将4个相同颜色的哈罗连在一起(形状不限)就可以将这些哈罗消去。不过既然是对战类型的方块游戏，自然就少不了玩家之间的互相陷害了。本作中玩家每消去一组哈罗都可以在对手的一侧投下一些黑色的“精神力哈罗”来妨碍对手。精神力哈罗不仅会切断对手的连接路线，而且几个精神力哈罗连在一起也不会自己消失。这些可恶的黑色哈罗只有在相邻的其他颜色哈罗消去时，才会跟着消失。这里用图向大家说明一下：



▲右上角有三个黄色哈罗连在一起，再来一个黄色哈罗就可以消去了

▲好，4个黄色哈罗连在一起了

▲与这一组黄色哈罗相邻的两个精神力哈罗也跟着消失了。

这下大家明白能么消除那些讨厌的精神力哈罗了吧。

在胜负的判定方面，谁的哈罗最先挤满屏幕，谁就算输了。这与其他方块类游戏的惯例是一致的。

致胜的要诀——连锁



游戏中如果能连续消去哈罗的话，就能够形成连锁，这也是这款游戏爽快感的最大来源。连锁不仅能够在对方一侧投下比平时多得多的精神力哈罗，还能听到玩家所选人物说出原著动画中的著名台词。这无疑是对对手的最大打击！有时一次高连锁数的连锁就能将对手瞬间逼至绝境。但相对的，要想形成多次的连锁，之前就必须对哈罗的排放进行精心的设计，并且运气也是重要的因素，如果在设置连锁的时候关键的地方被对手的一个精神力哈罗给堵上的话，那可就真是欲哭无泪了。但是这种高风险，高回报的刺激感也正是连锁的魅力所在。

游戏模式一览

ひとりではろぷよ

单人模式，玩家们在这里可以选择一个自己中意的人物向CPU控制的人物们发起挑战。选好人物后可以选择游戏的难度。



游戏的难度共分5个级别

らくしょ～	轻松取胜
かんたん	简单
ふつ～	普通
むずっ	难
げきむず	激难

选定难度后就可以进入游戏了，在和对手的对战开始之前都会有一段漫画出现，不过非常遗憾……都是日文。

ふたりではろぷよ

双人对战模式，有对战线的玩家就可以在这个模式里和自己的亲朋好友一较高下了。

とことんはろぷよ

生存模式，在这个模式里，会不断有CPU控制的人物在玩家的屏幕上方投下数量不等的精神力哈罗。在这样的条件下自己能坚持多久呢？大家不妨来挑战一下自己的极限吧！





オプション

OPTION模式，在这里可以对游戏的设定进行大量改动，其中有一些非常重要的选项。就让海文来为大家详细解说一下



そうさい 相杀。游戏中双方都消去了一组哈罗的话，就可以互相将对方投下的精神力哈罗抵消，这就是所谓的相杀。这个选项是默认开启的（する），如果将这一项设定为不开启（しない）的话则会大大提高对战的节奏和紧张感。

色かず设定 可以设定游戏中哈罗的颜色数量，这一项最好不要改动，否则哈罗的颜色过少的话游戏就会很没劲。

れんさしばり 可以设定游戏中的最大连锁回数。

BGM 是否播放背景音乐。

SE 声效的开关。

サウンドテスト 可以欣赏游戏中的音乐和音效。

ボイスカスタム 可以自由设定连锁时人物台词的顺序



へんこう	由玩家手动变更人物的台词
デフォルト	使用游戏的默认设置
おまかせ	随机配置人物的台词
しゅうりょう	结束设置

在编辑人物的台词时可以按L键试听。

漫才ギャラリー 在这里可以欣赏已经出现过的所有漫画。



スコアリセット 将游戏中已存的最高分纪录清除。



怎么样，大家对这款作品有一个大致的了解了吧？那就不要犹豫，拿起你的GBA投入到噗哟噗哟的世界中吧！

诺诺诺益智大集合
◆Nintendo◆PUZ◆2005年6月16日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆3800日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
ののパズルちゃいリアン

诺诺诺益智大集合



文 Dick.Winters 编 铭风



作为一款GBA末期登场的作品，游戏依靠一些能提得起人兴趣的休闲类小东西来吸引住玩家。毕竟在大作纷纷登陆新掌机上的情况下已经没有几个厂商愿意抛下大作了。况且如果这样的小玩意类似经典的《瓦里奥制造》的话多少还是有些看头的（本作也同样是由任天堂制作的哦）。能在GBA上多玩到一款给我们带来小乐趣的游戏，倒也是一件值得高兴的事。下面就让我们来看看这款游戏是个什么样子吧。



故事背景



游戏故事发生在一次星际旅行的途中，主人公的飞船十分意外地遇到了黑洞，大家都知道，没什么物体是能逃过黑洞的引力的，我们的主人公当然难以幸免，飞船整个被卷入其中。飞船上的伙伴们乱作一团……要救出我们的小伙伴，要拯救飞船，主人公就这样开始了我们的游戏。

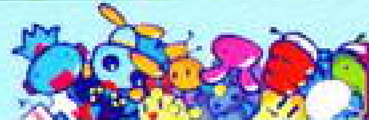


游戏操作



本作作为一款益智类的小游戏集合。其中主要的游戏操作方式就是控制一个包含四格的方框来将框内的物品进行旋转（这可能也就是游戏标题中的“の”所代表的旋转的意思吧）。既然游戏的方法十分简单，操作方式的设定当然也同样十分简单，方向键是移动，A、B键是控制旋转的。A、B键的差别在于旋转的方向不同，一个是顺时针，另一个是逆时针。而操作的惟一的目的就是把在四格框中的东西通过旋转，从而移动特定方块到特定的地点，或是根据游戏给出的要求来移动方块。看起来虽然简单但游戏的要求却千变万化，如果不玩一下教程关还真不知道怎么进行。





游戏关卡

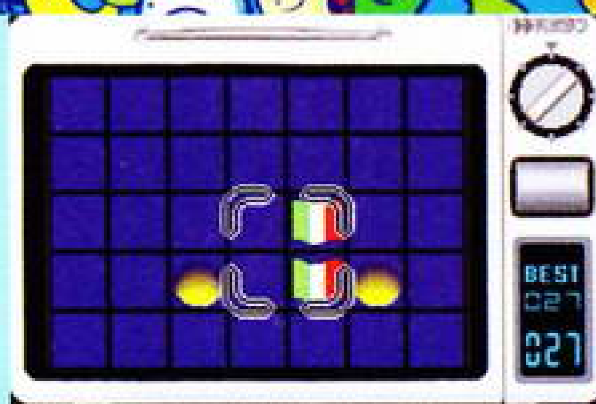


说到游戏方式，既然这是一款游戏集合，那么其中就会包含有很多个小游戏，其中所有的小游戏都是遵循“の”这个主题制作而成的。我们来看看吧，主要有三大类：

一、咕噜咕噜微波炉。整个游戏的方式就是通过上面说到的四格框的旋转和移动来将食物材料移动到指定地点。每5小关是一组，每一组又都有各自不同的食物材料用来消去目标，而且消去成功后你能看到一件食物做成功了，每5小关中的最后一关是有障碍的消除，完成后是一个大的食物完成，看着这美味的食物，很有成就感啊。



▲过关后就能看到许多美味的食物哦。



游戏和《超级马里奥》一样，每个小关都有一个时间限制，但有一点不同的是，这个游戏中每小关的时间限制开始是5秒。如果这样就让你认为实在太简单的话你就错了。游戏越到后面难度越大，时间就越来越短，到后面只有3秒的时间，而且消去的目标和你用的食物材料越来越远，怎样才能更快地移动食材达到消去的目的，就需要你加快思维的速度了。

二、咕噜咕噜漫步。在此游戏中所用到的操作还是不变，但这次不是消去了，而且建造。要移动地面让断开的道路不断延伸下去，这样才能帮助主人公的朋友达到目的地，千万不要让他在途中掉下高空。这一大类游戏中又分几个小的模式，各自不同。游戏难度的提高在于道路，道路本是断开的，要把它接起来，就要玩家以最快的反应来组建材料完成主人公朋友面前的路，因为这个小朋友是会不停地往前走的，就算前面没有路，他也会勇敢地前进。





随着游戏的进行，道路还会有变化，比如已经破损的路面，路中间的炸弹等等，这时就要控制这位小朋友进行高速冲刺才能通过了。看着这个不知道是什么玩意的小朋友满头大汗地往前冲，在旁边还有一个人在拼命的吹着哨子催促，真是整个人都调动起来了——笑得调动起来了。

三、剩下的这个大类的游戏就是咕噜咕噜连锁6，就是用这个游戏特有的转方块系统来使数字方块消去。不过它消去的方法有点特别，要旋转带有数字的方块到同一直线上。不过同色同数字的方块个数还要满足方块上的数字才能使同一类方块产生变化(数字增加1，如3个3排成一排后就变成3个4)，这样一直要从数字3转化到6才能真正消去一行的方块，有些难度吧。此外，这个部分的游戏同样分为好几种类型，总的来说过关模式还是比较简单，但这是本人所不擅长的，所以在单人模式与电脑对战时总是很让人郁闷，怎么会那么快就死翘翘了呢……个人认为这个类型游戏还是蛮有挑战性的。这里包含的好几种小模式，都很耐玩，能让你花上不少的时间去挑战自己的极限。

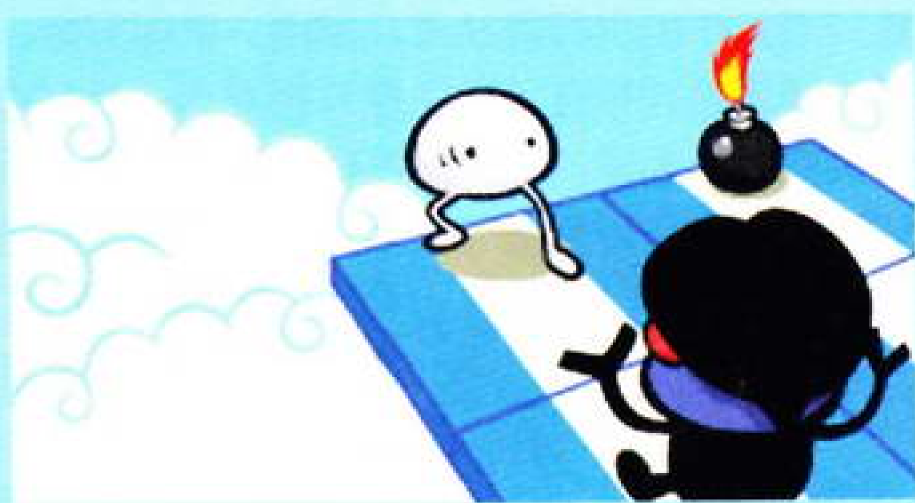






概　述





玩过之后说说感想，整个游戏感觉比较中等。虽然这款GBA平台上的小游戏的可玩性并不高，但作为一款休闲娱乐用的小品级游戏还是非常够格的。特别是最后一个类型的转数字小游戏，十分适合用来消磨消磨时间。当然，如果你非要拿这个和另一个小游戏的强作《瓦里奥制造》比的话，我觉得没太大意义，因为两者不论是在游戏内容上还是在游戏操作上来说都没很大的重复。两者的主题都完全不同，《瓦里奥制造》以娱乐性为主，而本作考验的主要是大脑。不过作为小游戏的集合，本作和《瓦里奥制造》都是非常适合移动平台的游戏，可随意地想玩就玩。在我们奔波在外时会适时带给我们一点的休闲和欢笑。



文 马修

盛夏避暑谈

——游戏中的避暑胜地

盛夏，虽有电扇促进空气流动成风，虽有空调营造人造清凉，但大范围的炎热还是让人感到了无处不在的烦躁。而我们游戏一族，在大热天同样要满腔热血地投入到游戏中，或来一场热热闹闹的战斗，或演绎一段悠远古老的传说，或来一次生生死死的恋爱……这次我们什么也不做，仅仅去游戏世界中去探寻一下避暑胜地。注意，文中清凉指数为自定义，达到6星即为寒冷(★为5星，☆为1星)，前去避暑前请准备好御寒衣服。

冰雪胜地

在热得一塌糊涂的盛夏吃下一些冰点，冷热还是会抵消不少的；玩游戏也是一样，最直白的消暑境界就是室外烈日当空，我们玩家则沉浸于游戏中的冰天雪地中瑟瑟发抖——没那么夸张了，但感到冷意倒是没什么问题的。下面，我们就从极端的开始，介绍十处冰天雪地的旅游景点，找回一些冬天的感觉。

普洛克斯村

清凉指数：★☆☆☆

出处：《黄金太阳 失落的时代》



GBA名作《黄金太阳 失落的时代》决战最终BOSS前的最后落脚点，因为其他灯塔都已点燃后元素失衡，导致距离火之灯塔及附近的普洛克斯村成为了一派冰天雪地。萨图罗斯、梅蒂娜和阿加迪奥四人受长老托付为点燃灯塔、拯救正在走向毁灭中的世界而战斗。然而，萨图罗斯、梅蒂娜粗鲁地夺去元素之星并将罗宾一行视为玩物戏弄的高傲，最终使不明原由的罗宾一行将两个本肩负着拯救世界重任的战士杀死。在暴风狂卷着大雪的的村庄，得知萨图罗斯和梅蒂娜已死的村人们强作镇定下那难以掩饰的悲伤，更使得大雪下的村庄笼罩着重重的哀伤和凄凉。



奥拉夫军营

清凉指数：★☆☆☆☆

出处：《超级大战争》系列



如果怕热，那么跟随奥拉夫将军驰骋疆场无疑是一件既光荣又不用担心被热所扰的好选择。奥拉夫将军有召唤暴风雪的能力，(法术？)必杀技一出，刚才还烈日当空的战场刹那间天气骤变，狂风席卷着暴雪顷刻间让战场变成一派冰天雪地——因为奥拉夫军营的特点就是随时制造冰雪天气，随军而行的你我也要注意着装，即使盛夏也不能穿少，谁知道奥拉夫什么时候就把大晴天变成了暴风雪。



不用担心这样的暴风雪会让你和奥拉夫的部队受到伤害，他的部队都是在冰天雪地中打拼出来的劲旅，对方部队因为天气骤变而蹒跚难行时，奥拉夫的部队却像猛虎下山一般在一

片广阔的雪原中挺进剿敌，狂风席卷着飞雪呼啸着吹打在脸上，坦克轧在敌军战车的残骸上颠簸前行，那种感觉是何等爽快与豪迈！



虎牢关

清凉指数：★☆☆

出处：《真·三国无双》系列

下一站我们将来寒光照铁衣的古战场——虎牢关！1900多年前，一个叫做董卓的军阀乘着宦官作乱的时机，进入京城用暴力手段废立皇帝，掌握朝政，而另一些同样掌握军权的地方官于公元191年冬正式结盟讨董。



天寒地冻的古战场，满眼看到的是将士们冷气逼人的刀戈和映着雪地寒光的铁甲，不可避免地，他们那被铁蹄践踏过的尸骨也成就了一个又一个名垂千古的猛将。



那时，关公用冻得发青的手将刚热的酒放下，信心十足出营就地斩了华雄；那时，三英战吕布的遮天蔽日更让北国深冬傍晚显得寒冷肃杀！虎牢关的寒冷除了天气季节，更多的是同类相残时的冷血无情。

卡兰拉斯山

清凉指数：★☆☆☆

出处：《指环王》第三纪

卡兰拉斯山常年覆盖冰雪，晴天时清澈如洗蓝天的下、巍峨的卡兰拉斯山异常壮美。而这次，我们就要随同阿拉贡、刚道尔夫一行护戒小队，一起翻过冰天雪地的卡兰拉斯山，直抵魔都。雪山上常年飘雪，而我们就要踏着没膝的积雪艰难前行。我们谁也不能摔倒，一旦滚下雪山就可能很快被葬在积雪下；我们不仅要警惕着萨鲁曼爪牙的袭击，甚至要提防护戒小队内有人随时变心打魔戒的主意。







艰难地爬上雪山，灰蓝色的天空下群峦叠嶂的雪山气势磅礴，凛冽的寒风吹过，卷起的飞雪几乎让人睁不开眼睛。在厚厚的积雪中，每一步都会走得非常艰难……想去的朋友，必须要有吃苦的心理准备。

骑士雪山

清凉指数：★☆☆☆

出处：《军刀之狼》

骑士雪山位于骑士镇之上，常年的寒冷使其人烟稀少，恶劣的自然环境也同样孕育了豪放的雪山猎人。骑士雪山内有着丰富的矿藏资源，半山上的平台，就是安德沃特矿的通风洞口，矿工们经常从闷热的矿坑里来到平台休息，面对这么一片洁白，大口呼吸着又冷又净的空气，所有的疲倦很快就遗忘得一干二净。由于常年飘雪，骑士雪山的松树也是常年披着银装坚强地挺立于雪地里，而一些久放室外的木车等物品也经常被大雪覆盖。寒风呼啸声中，不时会传来雪山猎人们豪放的吼叫。地上的洞窟是凶残的军刀狼的住所，如果自认本领大，还可以去里面探险一番，感受一下雪地中被恶狼追杀的刺激！





霍斯星球

清凉指数：★★

出处：《星战三部曲》



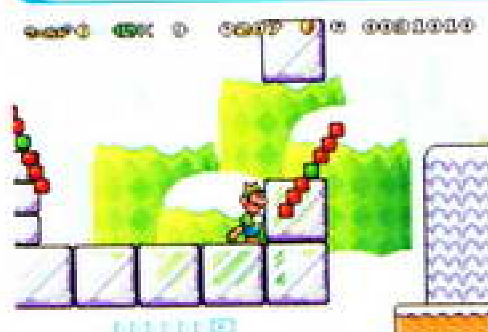
霍斯星球是遥远的霍斯星系的一颗有着很多卫星的行星，霍斯星地表常年覆盖冰雪。霍斯星的生物都生长着厚厚的皮毛和脂肪，其中最常见的是作为代步工具的驼驼和凶猛的、野人一样的万帕冰兽。此外，这里还有帝国反抗军基地，技术人员付出了巨大努力使基地免于被冻结。外出的话，要穿上厚厚的御寒衣服，不要以为来避暑就可以轻视霍斯星的严寒，否则这里的低温会让你有去无回。这一片雪地中，最好的代步工具就是本地生物——有点像骆驼又有点像恐龙的严寒动物驼驼；但晚上一定要赶回基地，不然不仅霍斯星球夜晚连土生土长的驼驼也受不了的刺骨的寒冷，而且随时还有可能遭遇到万帕冰兽。不过作为秘密基地，我们要做好随时发生战事的准备，这里一旦被帝国军知道，他们就会派出了死亡中队前来破坏，并动用AT-AT步行者那样夸张的大家伙。



马里奥冰雪大世界

清凉指数：★☆☆

出处："《马里奥》系列"



马里奥冰雪大世界是众多冰雪景点的一个大集合，而且此处比起刚才几处此处相对和平，只是偶尔会发生些水管工的老婆被怪兽抢亲、小动物被踩扁，亦或是一群可怜的乌龟成群结队寻找自己被踩丢的壳这些鸡毛蒜皮事。各代正统"《马里奥》系列"中的冰雪场景自不必说，下面再给大家三处特殊场景。

耀西岛雪山，常年被冰雪覆盖，而小恐龙们在这样的雪山环境下，也进化出了



一种变身成雪橇的能力，到了这里，大家大可不必担心被雪山那些野生怪物给伤到，小恐龙神通广大着呢，到了大的坡处，小恐龙变成雪橇，高速地滑下去，这时，刚从炎热夏天来到这里的各位不仅可以好好享受一下扑面而至的冷风，还可以欣赏一路高大的常青林和雪山的震撼。不过由于这些恐龙体型小，因此这项娱乐有年龄限制——只限婴儿。



接下来是马里奥卡丁车大赛的冰山赛道，这里虽然没有风雪，但在冰上飙敞篷的卡丁车，浏览远近棱角分明的冰山，夏天的炎热很快也将被抛却脑后。不过要注意安全，不仅赛道上不知什么时候会出现个障碍，还有很多卡丁车手津津乐道于陷害他人……



还有一处是大家一定要去的，就是弹珠雪山，这里有雪地，有滑冰场，还有企鹅、面具等可爱的怪物们滑稽的冰上表演。大家如果想一起投入到这冰雪世界的游戏中，只要把自己挤成一个球就可以了……(别怕，只是挤成球而已……)



马里奥冰雪大世界实在是又大又好玩，总之，热得难奈去马里奥冰雪大世界够玩上好久了，而且这里一直都是雪后晴天，受不了暴风雪吹面的朋友可以考虑哦。

口袋妖怪冰洞

清凉指数：★☆☆

出处："《口袋妖怪》系列"

《口袋妖怪》里的冰系妖怪，大都生活在常年结冰的冰洞里，洞内冰柱林立，冰钟乳悬连，地面、墙壁都是厚厚的冰，来自于北半球盛夏的燥热在这里都瞬间挥发。偶尔还会看到一两只海獭蜷成球滚来滚去地玩耍，有时还会看见一些可爱的小海狮调皮地冲你眨眼。如果看到不远处一个小小矮矮的半米高都不到的可爱小女孩吃着手指好奇地看着你，也不要奇怪，那其实是



238号口袋妖怪迷唇娃；而那些金黄头发的大嘴丑女人也同样是口袋妖怪。冰洞里的口袋妖怪大多性情温和，在冰洞里乘凉完全可以和这些小家伙和睦相处，但为了防那些无处不在的蝙蝠，入洞前最好也准备几只口袋妖怪带在身上。

迪士尼滑雪场

清凉指数：★☆☆

出处：《迪斯尼运动：滑雪》

滑雪是冬天的一个非常好的健身运动，在



覆盖着厚厚的积雪的山坡上，踩着滑雪板快速从坡上滑下，任扬起的飞雪扑面而至，即使摔倒，也不过在厚厚的积雪中打几个滚。掌机上的滑雪游戏也不少，之所以给大家推荐去迪士尼滑雪场，不仅因为这里有大家非常熟悉的米老鼠、唐老鸭等众多迪士尼明星助阵，也是操作感、方向感、速度感都最好的一款，其景色也是最漂亮最清新的！当滑得速度够快时，角色还可以在陡峭到几乎垂直的滑雪道边沿滑行，甚至有着腾空飞越高楼的漂亮特写！盛夏的迪士尼滑雪场将给你一次难忘震撼的滑雪之旅！



伊瓦利斯街

清凉指数：★☆

出处：《最终幻想战略版A》



一个普通的小镇，一所普通的学校，下过雪的校园内的打雪仗游戏引发了小孩子弱肉强食的思考。在飘着雪花的夜晚，魔法书让现实中郁郁的男孩产生了幻想，他的梦创造了一个剑与魔法的世界伊瓦利斯王国。一段传奇般的冒险将从这个温馨的飘雪的街道开始，始于此并终于此。当一切结束时，看着天上落下的片片雪花，别忘了祝愿剑与魔法的伊瓦利斯王国的人民继续平安快乐地生活下去，因为这个世界，就是由意愿产生的。



冰雪景点就先介绍这么些，实际上，游戏世界中的冰天雪地场景非常多，除了上面给大家介绍的，还有像《街霸ALPHA》那个停着火车的工厂、《侍魂》中娜可露露那厚厚积雪的小村、《口袋战士》里的北极战场、《恶魔战士》中的雪男的关卡都是有着相当厚的积雪的场景，还有《CT特种部队》、《合金弹头》也有覆盖着厚厚积雪的关卡，还有《龙珠大冒险》中坐落于冰雪世界的皮拉夫城堡，以及“《FC迷你》系列”里的《敲冰块》、GB的街机移植作《雪山兄弟》等等，这里笔者不再赘述，大家一定也能在游戏中发现更多具有此类“冰凉”感觉的游戏场景。

五大清凉胜地

刚才的十大景点都是冰天雪地的寒冷之地，各位如果怕热冷骤变一时难以适应，那就去清凉点的避暑景点吧。清凉景点比起刚才那些的好处就是季节仍然是夏季，只不过我们会有很清凉的感觉——收拾好心情，穿上清凉的衣服，一起开始这盛夏的浪漫之旅。

棕榈天堂

清凉指数：★

出处：《瓦里奥大陆4》

如果说清凉，那么位于瓦里奥大陆的绿色通道处的棕榈天堂绝对是首选，蓝天、白云、棕榈，还有静谧的歌声。如果说不足，就是这里总有一个叫瓦里奥的粗人冲来撞去——他是来掠财的，我们是去度假的，虽然不大相干，但即便如此也不要和他太靠近，瓦里奥那家伙连老头子都随手抓着扔出去，我们更得注意了。



布兰卡小屋

清凉指数：☆☆☆☆

出处：《街头霸王》系列

南美热带雨林深处，宽阔汹涌的亚马逊河旁，有一间美丽清凉的小木屋，就是布兰卡小屋。



▲布兰卡住在亚马逊河旁的热带雨林里。

粗的树、粗的藤子和粗犷的布兰卡都显示了这里的原始，而关于“野人”布兰卡的来历众说纷纭，有人说是某天王的养子，有的则说是维加影子集团疯狂试验的半牺牲品……不过从他的住所来看，布兰卡实际上就是一个身手不凡的野人。



▲布兰卡招待客人吃西瓜的方法确实夸张激烈了些……

不过粗犷的布兰卡是非常好客的，看看背景看热闹的那些人就可以放心了。不过在以前，也就是《街霸ZERO》时代，那时小木屋只有布兰卡自己，大概寂寞所致，所以对于来客特别热心，即使是来找打架的，也不忘用西瓜招待，只是劈头盖脸的招待方式过于激烈，结果他的热情竟然被讹传成一招恐怖的超必杀——热带危机！

索尼克海滩

清凉指数：★

出处：《索尼克A》

索尼克海滩是“《索尼克》系列”登陆GBA第一作的开篇第一跑道，在蓝天、大海、白云、椰树这宜人美景色下高速冲刺并感受扑面而来的清新的海风吧。



黄金梅利号★★

清凉指数：☆☆☆～★☆☆☆

出处：《海贼王 七岛的大密宝》

黄金梅利号由于到处漂泊，今天去北极明天去赤道，所以清凉指数难定，不过跟随黄金梅利号出海，大多还是可以一览海岛风情和大海的博大的。



▲真实版的黄金梅利号——好大的COSPLAY！

如果你久居城市，广阔无际的大海、带着淡淡咸涩味道的海风、诗情画意的沙滩一定会让你发出由衷的慨叹，但是不要指望路飞那些家伙来迎合你认同你，这一切他们早看惯了，如果你走近他们，你会发现这群人可能在讨论哪哪有财宝……



金刚岛

清凉指数：☆☆☆☆

出处：《超级大金刚2》



金刚岛是金刚们生活的岛屿，覆盖整个岛屿的热带植被使这里成为了上佳的避暑胜地，郁郁葱葱的热带雨林让人有完全回归大自然的亲切；如果觉得满眼的绿色过于单调，还可以登上泊在岛岸的帆船。大帆船上，我们可以尽情地感受着大海的壮丽与海风拂面的惬意！另外提醒带女朋友来的各位，大帆船上有硕大的老鼠和甲虫，足以让MM钻进自己的怀里。（笑）





海底世界

海底绝对是一处上佳的避暑场所。在海底，即没有像去冰天雪地中那么极端的冷热突变，也不用担心在沙滩、海面上被晒脱皮和森林里的蚊虫叮咬。去海底世界避暑条件只有一个——能在海底正常生活就行。下面几处都是非常不错的海底旅游胜地。

马里奥水世界★★

清凉指数：★

出处：《马里奥》系列



任天堂是掌机大户，因此"《马里奥》系列"各个场景都去涉及也就不足为奇了。马里奥水世界始建于1985年的《超级马里奥》中，当时刚被第一关BOSS的喷火给烧得焦头烂额的玩家忽然来到这么一个水草摇曳、游着傻傻的鱼的水下世界，真是说不出来的清凉与惬意哦，虽然那时水下功夫不够熟练，但大伙还是争着抢着往水里跳。

不算移植的《马里奥64DS》的话，马里奥水世界最近的一次改建就是在去年夏天的《马里奥弹珠台》中了。为了烘托气氛，除了继续放养那些傻傻的鱼，还增加了一艘沉船！不过进了船舱可要小心沉船里的炮弹哦。还是那话，想去马里奥世界最新的避暑景点去玩，就要有被挤成球弹来弹去的心理准备。



口袋妖怪海底通道

清凉指数：★

出处：《口袋妖怪》宝石版

口袋妖怪海底通道于2002年末随同《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的发售而建成。通道遍布124号水路、127号水路和128路的海底，其他海域也有零星分布。潜下海去，沿着海底通道走，不仅可以省却不少海面的繁琐战斗，还可以充分体会下海底世界的静谧与清凉。和海面浅海不同，海草里只有性格温和的珍珠贝，有时还会发现传说的地图岩鱼哦。厌倦了都市的喧嚣，口袋妖怪海底世界绝对是一个静谧清凉的修身养性好地方。

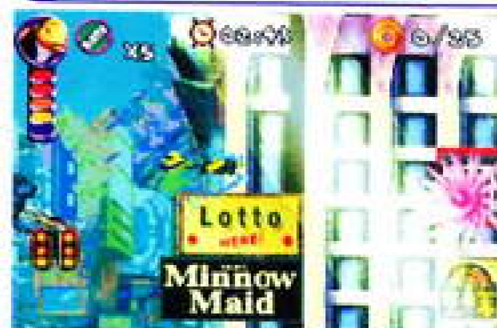




海底都市

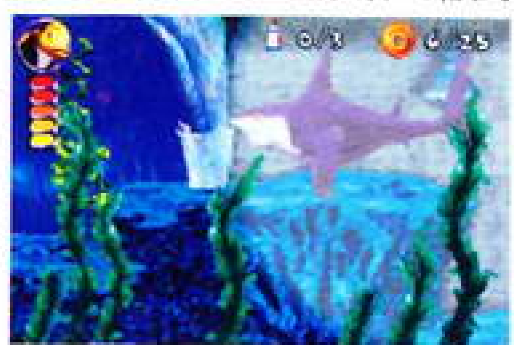
清凉指数：☆☆☆☆

出处：《鲨鱼帮》



海底都市是至今为止各种服务娱乐最完善的海底旅游景点。如果你即想避暑，又希望每天仍旧过着旖旎迷醉的都市夜生活，那么《鲨鱼帮》里这座海底都市无疑是不二的选择。

这座都市里，珊瑚高楼林立，白天，市民们为生存奔波工作，鲸鱼巴士和各种美丽的海鱼急流穿梭于街间路上，街头电视不断传达着最新信息；到了晚上，这座海底都市就是不夜城，奔波劳累一天的市民们拥进迪吧、酒吧，和游客们共度浪漫美丽的海底之夜，而海底都市里众多"美人鱼"般的歌女、舞女更将让你留恋在海底都市乐不思蜀。但这样的都市同样会有黑社会，海底教父里诺统领着鲨鱼家族黑帮横行其中——不用怕，这里的黑帮的武器只有鲨鱼的利齿，带上渔枪去杀死一两条鲨鱼，不光黑帮对你侧目，市民也会把你奉为英雄，并有美"女"投怀入抱！





大堡礁

清凉指数：★

出处：《海底总动员》



美丽的澳大利亚大堡礁下，同样是一处美丽的海底旅游胜地，千姿百态的珊瑚、五彩缤纷的热带鱼、美丽的海螺、硕大的海参……迷宫般的珊瑚礁中生活着数千种海洋生物，体态娇小的鱼儿在珊瑚的缝隙间穿梭嬉戏。《海底总动员》便以此处为原型制作，电影的人气带动了游戏，将大堡礁底的美丽与清凉一览无余地展示给了游戏玩家。



▲大堡礁海底实拍。

比基尼岛下海底

清凉指数：★

出处：《海绵巴伯》系列



风光秀丽的比基尼岛下海底，同样是一处海底聚居区，和繁华的海底都市不同，这里更像是一处平静的海底小镇，海绵巴伯和它的海星、寄居蟹等伙伴们就快乐地生活在这里。不过每天要总是和平就没意思了，于是就有了格里这么一个性情古怪的老古董来作为他的对头，两个家伙针锋相对，互相使点子坑害对方——而它们笑料百出的互相坑害，俨然成了比基尼岛下海底的一大特色。



天界下海域

清凉指数：★

出处：《传说的斯塔菲》系列



天界下海域本是一片平常的海域，但由于天界的王子斯塔菲经常会一不小心掉进海底，所以这里也逐渐成了游客向往的海底旅游场所，因为这里有很大几率可以看到传说中那可爱的天界王子。不仅有斯塔菲，斯塔菲的妹妹斯塔蓓有时也会和哥哥一起出现，它们都没有高高在上不可一世的架子，幸运的话，还有可能跟着斯塔蓓跳舞呢。



脊背发凉

不知大家有没有过这种感觉，大夏天看恐怖片，看着看着就觉得毛骨悚然，脊背发凉。实际上，脊背发凉是种自内向外的解暑方式，其效果相当于一口气吃掉两大碗冰点。这种自内向外的解暑方式的好处就是避免了肠胃受到冷饮的刺激，但坏处就是加重了心脏负担，因此心脏不好的朋友就不要尝试用“脊背发凉”来消暑了。恐怖的感觉往往来自于对陌生事物的未知、无法承受的巨大压迫以及束手无策的绝望，而不是简单的害怕鬼啊、僵尸啊一类的东西，所以像屠杀僵尸猛鬼的《恶魔城》一类的就被去掉了，宅子虽说是不折不扣的阴宅，但根本没有什么毛骨悚然，只有屠杀的快感而已。

寂静岭

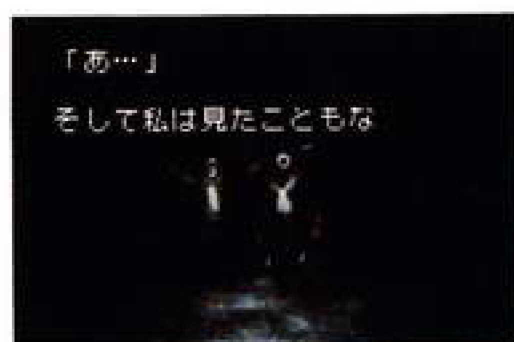
清凉指数：★☆☆☆

出处：《寂静岭A》

马路上昏黄的路灯，开夜车的我很困倦，上下眼皮开始打架……伴随着车前女性尖声惨叫，迷糊中，我知道我出了车祸了……

空无一人的小镇弥漫着浓浓的雾、雪花轻飘，空气中的气息让我感觉到莫名的压抑和恐惧……四下无助时，忽然几个乱七八糟、血肉模糊的怪物尖叫着扑来……





去吧，寂静岭的白雾和轻雪会让你感受到自内而外的凉，墙壁那块块血污会让你的恐惧久久萦绕不去。GBA版《寂静岭》虽然是电子小说形式，但在出色的音效画面的夹攻下，人们还会很快融入寂静岭那特有的恐怖和压抑的气氛中。不必在乎自己是否看得懂日文，玩上你会发现，恐怖和爱情一样没有国界……



雪痕旅店

清凉指数：★☆☆

出处：《恐怖惊魂夜》



雪痕旅店位于信山滑雪场附近，如果你想体会更深层次的自内而外的冰凉，那么在信州滑雪场滑过雪，真理的叔父开的那家雪迹旅店也是不二的选择。

在旅店，你会看到很多各色的人物，有的高傲、有的孤僻、有的豪爽。晚上，诡异的事件开始发生，莫名其妙的说有人会死的纸条，像牵线木偶一般的死尸，接连死去的人……被暴风雪封山无法外出、打不出的电话更让这里彻底断绝了与外界的联系，人一个又一个相继被杀死。小小的旅店，变成了一个与世隔绝的地狱，神秘凶手为什么要杀人不得而知，下一个被杀的是谁也完全不知道，也许就是自己或自己所至爱的人。外界的暴风雪顶多让人感到身体寒冷，而这未知的恐惧和无助的绝望，却足以让人感受到寒彻骨髓的冰凉……



紫苑镇灵骨塔

清凉指数：★☆☆

出处：“《口袋妖怪》系列”

紫苑镇灵骨塔位于《口袋妖怪 红 · 绿》发生的坎特大陆，坎特大陆是一个到处遍布阳光和爱心的地方，但紫苑镇无疑是这里的例外，镇子并不大，但进入镇子立刻会感到镇子里弥漫着莫名的诡异和凄凉，镇子的标志性建筑、高耸入云的口袋妖怪灵骨塔是整块大陆的口袋妖怪的墓地。走进塔内，立刻就能感受到悲凉哀伤的气氛——手执纸捻的巫师肃立祈祷，脸上带着悲伤的人们正在这里送曾经朝夕相伴的口袋妖怪最后一程，而那些表情平静默默献花的，应该是已经出离了悲伤的人们前来悼念陪伴一下逝去的口袋妖怪……人类与口袋妖怪的感情，在这个生离死别的场所表现得淋漓尽致。



二楼开始，就是墓地了，和祈祷的巫师不同，这里的巫师表情严肃庄重，他们晦涩地告诉你不要再往上走……再往上去，竟然是浓雾弥漫，而隐约看见的巫师也显得奇怪诡异，很快，你的后背就会感到彻骨的冰凉——幽灵正在悄悄逼近！而顶楼楼梯，一只惨死的怨念极重的口袋妖怪的亡魂正在等着你……





紫苑镇灵骨塔的场景设定非常成功，风格独特的音乐将灵骨塔的哀伤和诡异表现得非常到位，那些看得到却打不到抓不到的幽灵更将未知完全升华成恐怖。夏天如果炎热难耐，不妨回到这个沉睡着无数灵魂的灵骨塔，来重温一下在口袋妖怪世界那脊背发凉的感觉。

平原神殿

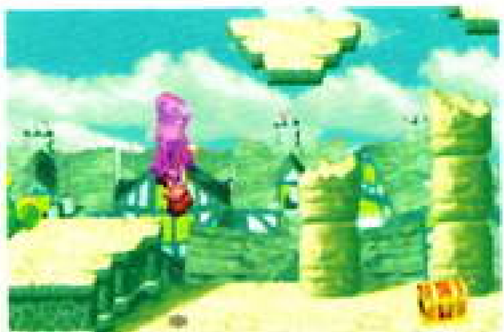
清凉指数：★☆☆

出处：《军刀之狼》

平原神殿位于龙头镇左上，灰黄的天空和四周的空旷让深处神殿的人有着非常孤寂的恐惧，走一走，你会听到离得很近但又很分明的诡异声音，潜伏着的幽灵靠近了！幽灵用它那似真



似幻的身体将猎物的头肩紧紧包住，并提着颈不断上升、上升——突然，幽灵头朝下转下来，揪着猎物向地面猛地撞去，猎物感到瞬间的爆炸般剧烈的头疼后，一切都归还于无……





幽灵是《军刀之狼》中少有的令人有恐惧感的怪物，因为有时你会发现它不知什么时候已经接近你了，想用道具来不及，即使跳上半空也会被它抓到，这种无所不在的恐惧和无助会让人感到真正的恐怖，而特写般的幽灵杀人过程，更足以将玩家的紧张感吊至最高。

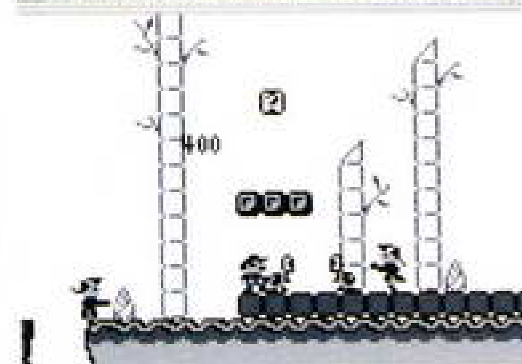
竹林

清凉指数：★☆☆

出处：《马里奥大陆》

竹林位于马里奥大陆深处，复活节岛旁，和马里奥其他地方比，空无一人的竹林和诡异的浮云以及很古怪的BGM，会给人以难以鸣状的空虚和恐惧，往前走不远，就会遭遇忽然蹦出来穿清朝服装的跳尸！两下踩扁跳尸后，却发现那几具被踩扁的跳尸又跳了起来！纠缠不起想要跑，你会发现前面有更多跳尸，其中三具如跳尸还会在水管这样的地方与马里奥狭路相逢。





“《马里奥》系列”中有着不少鬼屋，但基本上是吓不到人的，不过玩《马里奥大陆》时，倒是在这些踩扁又跳起来的跳尸身上感受到了的恐怖和寒意，除了环境营造得诡异外，这种形成原因不明、力量不明的古跳尸所带来恐惧，也让国内玩家更易产生恐惧感，而其恐怖效应也远远大于那些感染病毒的活人变成的晃来晃去的僵尸。

枯井

清凉指数：★☆☆

出处：《午夜凶铃》



午夜零点刺耳的电话声，电视的画面一阵躁点之后从枯井爬出的贞子……她摇摇晃晃地靠前，爬出电视，继而缓慢地爬向已经惊若筛糠的……





贞子被抛尸的枯井位于南箱根疗养院旁山坡上一座废弃的民房前，而实际上，贞子的恐怖是无处不在的，因此去枯井纯粹是参观而已。真正想体会冰冷的感觉的话，还是在南箱根太平洋乐园的别墅小木屋看看那盘贞子的录像带更加合适……但笔者还是劝告各位，达到解暑的目的就够了，请珍惜生命！





铃木光司的《午夜凶铃》摈弃了厉鬼复仇传统，让索命的贞子无处不在，其恐怖效应使其成为世界恐怖作品的殿堂之经典，并影响了后来众多的恐怖作品思路——用现实生活中司空见惯的场景作为恶鬼冤魂的舞台，让恐怖无处不在。而掌机平台上根据《午夜凶铃》改编的游戏，却只出现于WS上，这只娇美的天鹅在其小小的黑白屏幕上，将原作的恐怖完全再现。



小编的冰凉游戏体验

LiKY

说到自己玩游戏真正感觉到恐怖的一次还是玩PS版《寂静岭》，那时候上大学，晚上在机房包机玩，BOSS不怀好意地只留我一个人在黑漆漆的房间。



刚开始感觉这游戏也没什么恐怖的，大白天的小镇，不就是有了点雾吗？这有什么，那些鸟啊狗啊的敌人，比起《生化》中的僵尸差远了。就这样，剧情慢慢推进……我慢慢有种压抑的感觉，随着镜头一转，来到了黑洞洞的“噩梦学校”，我突然有种毛骨悚然的感觉，血迹斑驳的墙壁，突然撞到跟前的怪物……我感到全身凉簌簌的，感觉自己周围真的有隐藏在黑暗中的莫名事物。看到身后的大门开着，我连忙扔下手柄去把门关了，然后心惊胆战地继续玩……后来玩到正紧张时，后面的门突然砰的一声被人推开，把我吓了一大跳，回头一看原来有两个人来包机，虚惊一场，不过来了人，黑灯瞎火独自游戏的恐怖感觉顿时没有了，但这段游戏体验给我的印象非常深刻。《寂静岭》在恐怖氛围的营造上确实令人称道，它表现出的恐怖感不光是视觉上，还深入到玩家内心中，给玩家心理上的压抑。

铭风

说到在玩的时候感受到清凉的游戏，我想恐怕是能在游戏中看到冰雪和海洋等场景的游戏吧。相信之前马修已经给大家介绍了很多了，那这里我就说说本人近期接触的这款《大金刚 摇摆之王》了。

玩过的玩家一定都知道这款游戏的玩法十分新颖，整个过程都处在旋转之中。虽然旋转但不能像电风扇一样挂起来吹风，而且那个全身是毛的大猩猩主角无论如何也无法让人联想到清凉，但是游戏中却有具备了两个低温场景。一个是第三关的海洋，一个是第四关的雪山。



游戏的海洋场景可谓是清凉十足，游戏的出发点就是海底。玩家在旋转的过程中会清楚地感受到海洋的阻力，配合那充满珊瑚礁和水藻的场景，还有众多的鱼，仿佛让人置身于海洋漫游一样。而雪山场景也是一样，在白茫茫的山谷之中，雪花缓缓地飘落。配合独特的场景音乐，很让人有漫步山谷，感受凉风的意味。

说到这里一定会有人问：“场景的视觉催眠作用真的有这么神？”其实你真正融入游戏的话自会被感染，其道理等同于沙漠中的海市蜃楼，在心里上能起到很好的降温作用，正所谓心静自然凉。铭风我经常在38摄氏度的室温下坚持打机的，这个时候海洋的场景可比沙漠什么的强得多的多哦。



雷伊

游戏中不仅有黄金屋，也有颜如玉，而能让人感觉到清凉气息的游戏更是不胜枚举。玩家既可以玩惊悚游戏惊到一身冷汗，也可以沉浸在泳装美少女中感受夏日的独特风景线。学生时代的雷伊在暑假期间通常也会找些比较符合夏天感觉的游戏来玩，刻意去避暑倒还真说不上，只是觉得有些游戏必须在夏天玩才能品出真滋味。一说到夏天就会不知不觉地想起大

海，而让我印象深刻的两款游戏也都不谋而合地与海有着莫大的关联，一款是《我的暑假2》，另一款则是《Air》，后者还有过GBA的同人作品。



《我的暑假2》的副标题为《海之冒险篇》，海水的湛蓝色成了游戏的最大主题。海中的畅游、夏虫的鸣叫、与小伙伴们的玩耍以及环绕在耳边挥之不去的《少年时代》的优美旋律……《我的暑假2》带给我的不仅是沁人心脾的夏日馨香，而且还让我再一次回到了那个难以忘怀的童年时代。

《Air》的故事同样发生在一个海边小镇，不过游戏的主题却并不像《我的暑假2》那样明快，带给人们更多的是海水的苦涩，主人公国崎往人和神尾观铃那凄美的故事让人为之深深感动。随着PSP的推出，雷伊个人觉得这两款游戏还是很有希望出现在掌机平台上的，希望这不是我的一厢情愿。

秋月

无风无人的公园里自动摇曳的秋千；
来自漆黑的走廊尽头某人的视线；
室内拂过身体不可思议的冷风；
地板木纹间浮现出的人脸；
夜半木制走廊里传来的脚步声；
电话听筒里传出自己呼气的回声……
这一类的事情你真的没有遇到过吗？
事实上即使你遇到过，你也把它看做是心理作用而不加理会。



灵异现象并不罕见，

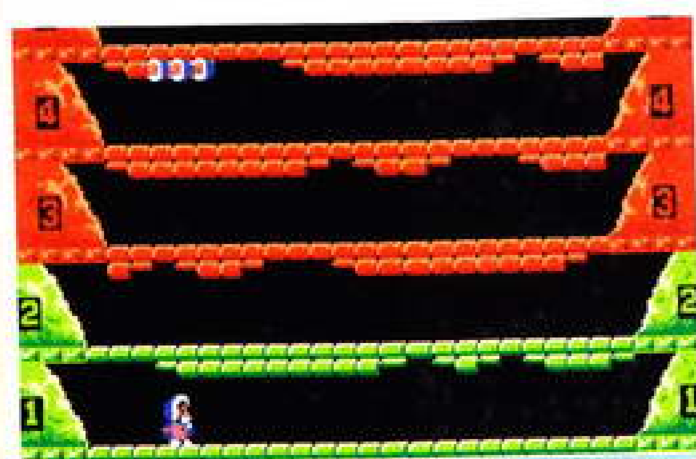
比如……此刻隐约在你身后和你一起望着这个画面的人影！

一直欣赏日式的恐怖，尽管它已经渐渐走进套路化的圈圈。前几天和某编看《预言》时，他说，美式恐怖和日式恐怖的区别在于，你看完前者后能“收”得回来；而后者，看完后，会越想越怕。《恐怖新闻 平成版》的恐怖一度让我无法继续下去，哪怕是暑假里39度高温的下午，脊背依旧凉得起栗。这款游戏可以算作日式经典恐怖的集合，没有面目狰狞的杀人魔和鬼怪，取而代之的是那些日常生活中普通得不能再普通的物件统统被妖魔化。实拍的游戏场景和人物、战栗的语音和阴森的配乐，不知不觉就仿佛置身其中。而当你关掉游戏，环顾自己的生活环境，你会发现，它们似乎与游戏里是那么的相似……当你发现电脑、电梯、墙壁、报纸和你的身后都隐藏着怨灵那滴血的双眼时，你或许会后悔玩了它。

海文



海文小时候家里可没有空调这种在当时可以算得上奢侈品的东西，夏天该怎么热还是怎么热。虽然在在游泳池里泡着是个避暑的好方法，不过想玩游戏时还是只能乖乖地坐在房间里。热是热了点，还好不会无聊。海文的老妈也算是半个游戏迷，记得海文小学5年级时的那个暑假里，老妈每次看到海文在电视机前把手柄的按键按得噼啪作响的时候，便会凑上来缠着要我陪她玩《敲冰块》，完全无视我的《赤影战士》已经打到了第5关……《敲冰块》这款游戏的规则很简单，不过双人玩时游戏的画面是以站在高层的玩家为优先，因此就常常会出现往上爬得快的玩家拖画面直接把底层得玩家拖死的场面……小时候海文玩其他游戏水平都还说得过去，惟独玩



这个游戏怎么也玩不过老妈，结果就常常出现在老妈操纵的小人一个劲儿地往上跳，海文操纵的小人无助地消失在画面最底端的惨剧……不过真正惨的是老妈总是在我玩其他游戏玩得渐入佳境的时候冲过来要我陪她玩这个游戏，当时海文的FC电源只要游戏时间稍微长一点就会滚烫无比，担心会烧毁电源的我只好在老妈过完瘾后等电源变凉才敢继续玩。还好，老妈总是会在这时候给我端来一碗冰镇绿豆汤作为对我这个“义务陪玩”的小小慰劳，结果那一年的暑假，我几乎就这么喝了一个半月的绿豆汤……以至于现在一提到这个游戏便会不由自主地想起在那个炎热的暑假里喝上一碗冰镇绿豆汤的感觉。呵呵，仔细想想还是蛮有意思的，能有一个能和自己抢游戏机玩的老妈该说是幸运还是不幸呢？(汗)

马修

其他小编说完，就由马修来给本文做个结尾吧。

有的玩家可能会说，掌机的屏幕小，画面表现能力差，很难让人真正有感觉，实际上，只要把自己全神贯注地融入游戏即可。就说马修吧，最开始被游戏“寒”了的一次就是前面所说的《马里奥大陆》竹林版面那些跳尸，当被踩扁的跳尸忽然又蹦起来时，那时真的吓了一大跳——可能旁人看了会觉得GB屏幕上那些跳尸不过是中等蚂蚁大小，但玩游戏的我当时可是全神贯注的。

大概是在北方从小生活到长的缘故，看到雪景，总会联想到雪天的静谧感和寒意，强调互动的游戏无疑更易使人投入。下笔万言，不知各位读者看了感觉如何？游戏经历和人生经历的不同，使人们玩游戏的感觉注定有所差异。可能不少玩友看到这里都已经在想，这个或那个经典场景怎么都没有介绍？而一直没看过下雪的玩友，对于雪地场景也许同样没有感觉。这正是所谓的仁者见仁，智者见智，祝愿大家都能在清凉的游戏世界度过一个清凉的暑假。

最后，给大家放一张美女图片，算是对尚未走出“脊背发凉”感觉的朋友们的一点补偿。想知道她是谁吧？她就是饰演山村贞子一炮走红的佐伯日菜子！



▲将山村贞子的恐怖带给无数观众的佐伯日菜子，其本人是个十足的大美女！



文 雷伊

曾经在MD上制作过《光明与黑暗》、《皇帝的财宝》等众多脍炙人口作品的老牌厂商Climax在沉寂了一段时间后终于又给玩家们带来了新的感动。精美的画面、宏大的场景、动听的音乐、动人的故事……作为目前PSP上鲜有的原创大作，《天地之门》在各个方面都着实让人惊艳了一把。游戏中处处都洋溢着浓厚的东方气息，不论是充满武侠色彩的故事背景还是游戏中那些诗情画意的地名都让国内玩家倍感亲切。



PSP 天地之门

◆SCEJ/Climax◆A・RPG◆2005年7月21日◆日版
◆1人◆448KB以上◆4800日元
◆对应PSP无线LAN◆推荐玩家年龄：12岁以上

天地の门

系统篇

基本操作

键位	一般游戏时	战斗中	菜单画面时
L键	从已装备的道具中切换要使用的道具	－	
R键	从已装备的武艺录中切换要使用的武艺录	－	
十字键/滑杆	移动		选择
○	对话/调查	使用飞剑术	确定
×	破坏物品	攻击/防御	取消
△	使用选择中的道具	－	
□	积蓄气功术槽(按住不动)	发动气功术	－
START	暂停		
SELECT	－	－	显示说明信息

战斗画面解说



❶道具选择窗口： 按△可以使用选定的道具，L键可以切换装备的道具。

❷道具获得窗口： 新获得的道具会在该位置显示一定时间。

❸武艺录选择窗口： 按×可以发动选定的武艺录，R键可以切换装备的武艺录。

❹敌人体力槽： 表示敌人的体力，可以在菜单画面的"系统"选项中选择显示与否。

❺气功术槽： 发动气功术时需要积蓄的气力，圆形图标的中央为目前选定的气功术属性。

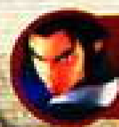
❻HP槽： 表示真武的体力，右端会有具体数字显示。

❼地图窗口： 显示迷你地图，同样可以在菜单画面的"系统"选项中选择是否显示。

基本知识

剑谱与武艺录

剑谱中记载了各种不同的技能，玩家通过武艺录上记载的剑谱配置方法来编入剑谱就可以完成武艺录，装备之后就可以在战斗中发动爽快的连续技了。游戏中的剑谱多达150种以上，一般在战斗中击败敌人就会随机获得，而武艺录则大多为事件或者宝箱中取得。除了各门派既定的武艺录外，游戏中还有一种要由玩家自己来配置剑



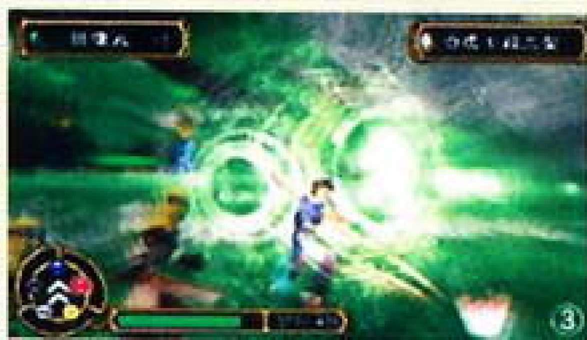
在"武艺披露模式"中，玩家除了能够和朋友们相互对战外，还可以相互交换已经收集到的剑谱。此外，玩家还可以从《天地之门》的官方网站去下载一些道具和剑谱，不过这项服务只限于日版游戏才能享用。

谱的"自由录"，自由录的取得方法都是特定的，下面列出各自由录的取得方法。关于剑谱和武艺录以及自由录的详细介绍请参看后文"菜单画面解说"中的"武艺录"一项。

名称	取得地点	取得方法
一号自由录	北塞江	与身穿红色衣服的界六对话。
二号自由录	聚洛南	破坏第一个场景右方角落中红色的桶后与"谜の老师ガクニ"对话。
三号自由录	竹安	取得"二号自由录"后与竹安私塾左方的"谜の老师ガクサン"对话。
四号自由录	白干家	取得"三号自由录"后与白干家右侧锻冶屋下方的"谜の老师ガクシ"对话。
五号自由录	北塞江	取得"四号自由录"后与北塞江中左部的"谜の老师ガクゴ"对话。

气功术

在装备吟鸣剑和已经习得气功术的情况下就可以发动。在游戏中，气功术的习得只有一种方法，那就是当等级达到一定程度后调查每个门派的秘传碑。当取得吟鸣剑后，真武就会自动习得青龙气功术，而习得玄武气功术、白虎气功术和朱雀气功术所需要的等级分别为4级、6级和10级，麒麟气功术需要在最终BOSS战前调查中央麒麟门的秘传碑才能习得。在战斗中不断使用气功术给敌人造成伤害就可以积累气功术的经验值并升级，升级后的气功术在攻击力和攻击范围方面都会有明显提升。此外，合理使用敌人相克属性的气功术杀敌的话，得到的经验值会有所增加。


③

相生相克

游戏中的五大门派都代表着一种特定的属性，不论是剑谱还是气功术都具备各自的属性，它们借鉴了中国五行中的相生相克原理，相互之间有着紧密的联系。



上图中红色的箭头代表相克，比如"木"属性强于"土"弱于"金"，在战斗中使用强于对手属性的攻击就会对他们造成更大的伤害，反之攻击力则会降低；图中顺时针的箭头代表相生，比如"木"生"火"、"火"生"土"。根据相生原理来编成剑谱就会让武艺录发挥出更大的威力，主要原理有两种，分别是循环和积蓄。

循环 按照相生的顺序来依次排列剑谱，就会根据循环效果使威力逐渐递增。武艺录初始剑谱的属性并不受限制，只要一直按照相生顺序循环下去即可。如果属性循环到二周目的话，那么攻击力还会更高。如"木→火→土→金"、"火→土→金→水"等都是成功的循环例子。

积蓄 在前面配置相同属性的剑谱，最后再按照相生的顺序配置另一种属性的剑谱，就可以使得积蓄效果得到叠加。前面相同属性的剑谱数量越多，那最后一招剑谱的攻击力也就越大。如按照"土→土→土→土→金"的顺序配置剑谱就会使得"金"属性的攻击力得到大幅度提升。

飞剑术

当真武的等级上升到3级时在战斗中按○就可以使用"飞剑术"。飞剑术发动后真武的剑就会刺入敌人身体，当剑刺入敌人身体后再按○键或者经过一定时间后剑就会回到真武手中。如果剑没有刺中敌人身体，那么就会自动飞回，在飞回的过程中剑身如果碰到敌人的话也会给敌人造成伤害。当剑刺入敌人身体后，真武就不能发动武艺录来攻击了，这一点必须特别注意。此外，如果飞剑术刺入敌人身体后发动气功术的话，就会给该敌人造成一般情况下1.5倍的伤害值，但相应的，其他没有被飞剑术刺中的敌人将不受任何伤害，即使该气功术的攻击范围再广也无济于事。

村中店铺的利用

每个村落和城镇上都有着各种店铺，除了一般RPG游戏中基本的道具屋、饰品店外，还有些能发挥特殊作用的店铺。下面解说一下几

与一般游戏不同，本作日版和港版的游戏记录是不能够通用的。除此之外，下载武艺录和道具也是日版的专利，因此在购买游戏前一定要确认自己购买的是到底哪个版本，日版的封面上有醒目的CERO年龄分级标志。

种特殊商店的作用。

酒家 除了能够休息回复体力外，还可以在这里用餐。各种不同的菜式所具有的特殊效果也是不相同的，除了回复HP和异常状态外，还可以一定时间内提升各种能力。

婆婆家 回复各种异常状态。

寄存屋 用来寄放道具和存储金钱，花费一定金钱的话还可以扩充其容量。

锻冶屋 购买武器(购买的武器无法发动气功术)，花费一定金钱和玉钢可以锻造吟鸣剑。

特殊状态

麻痹 经过一定时间间隔就会身体僵硬并无法行动。使用“マ粉”回复，或者经过一定时间后会自动回复。

毒 不断减少HP，减少的时候会造成硬直，很容易受到敌人围攻。用“ド粉”回复。

病 移动速度大幅度降低，但攻击速度并不会受到影响。用“ヤ粉”回复，或者经过一定时间后自动回复。

诅咒 心/技/体的能力值随机降低10～50点，可以去婆婆家花钱治疗或者用“白蛇の牙”回复。

菜单画面解说

ステータス 显示真武的基本状态，按方向键可以翻页。



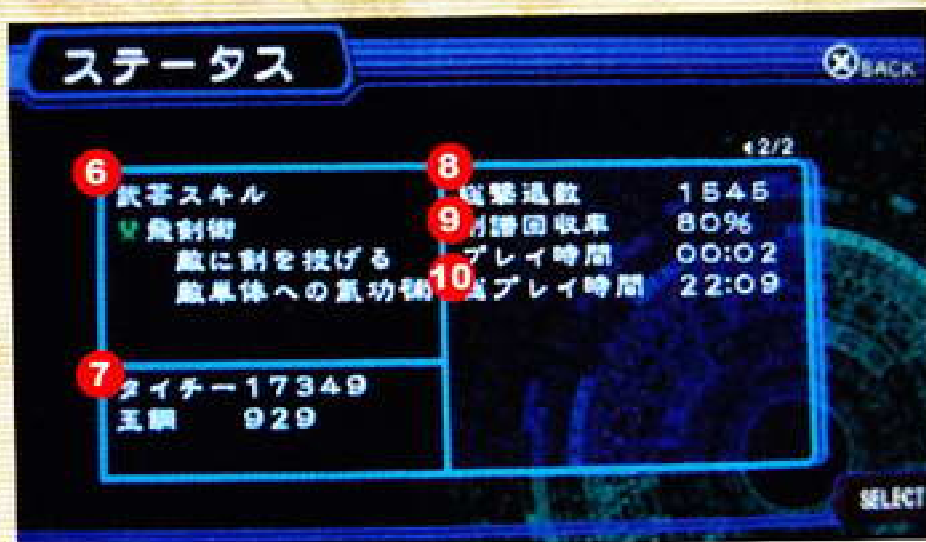
❶ **Level**：真武目前的等级，括号后面的是下次升级时需要的经验值。

❷ **HP**：前面的是真武目前的HP值，后面的是HP最大值。随着等级的提升，HP最大值也会增加。

❸
- **心**：影响气功术的攻击力
- **技**：影响物理攻击能力
- **体**：影响综合防御力

❹ **气功术**：五种属性的气功术目前的等级和经验值，当绿色的格子填满后就会升级。

❺ **特殊状态**：不仅会表示所中的异常状态，主角装备饰品提升的能力也会在此显示。



❻ **武艺スキル**：武艺技能，等级上升时可以使用的特殊技能。

❼ **タイチー/玉钢**：显示目前所得的金钱和锻造材料的数量。

❽ **总击退数**：游戏中打倒的敌人总数。

❾ **剑谱回收率**：显示目前所得剑谱的百分比，下载得到的剑谱不算在内。

❿ **プレイ时间/总プレイ时间**：分别为本次读档后游戏进行的时间和总游戏时间。

武艺录 当入手武艺录和相应的剑谱后，可以在这里组合出各种连续技。在该项菜单画面中按动L和R键可以切换剑谱和武艺录的窗口，按△可以装备武艺录。有些剑谱名称后面会有黄色的☆图标，这说明该剑谱为稀有剑谱(レア剑谱)，发动时不管威力还是观赏性等比一般剑谱要来得更高。需要注意的是，如果一个可以装备5个剑谱的武艺录只装备了一、二、四、五项而中间漏掉了三的话，那么战斗中实际发动时连续技只能进行到二为止，四和五都是无法发动的；如果该武艺录中第一项剑谱没有装备的话，那么在战斗中将无法发动该武艺录。在编成武艺录时我们可以发现有的剑谱会用不同的颜色表示，下面说明一下各种颜色代表的不同含义。



图标	颜色	说明
2	白色	已编入剑谱，代表已将对应剑谱编入武艺录。
2	绿色	可编入剑谱，代表目前已经取得了相应剑谱但还没有编入。
2	红色	正被其他武艺录使用中，代表虽然取得了该剑谱，但该剑谱目前正被其他武艺录占用。
2	黑色	尚未持有相应剑谱。

除了已经事先决定好对应剑谱的各大门派武艺录外，游戏中还存在着可以由玩家自由组合各种剑谱的“自由录”。利用自由录，玩家就



本作中的人名都是用日文片假名表示的，攻略中的译名大部分采用了官方给出的相应汉字，但还有部分人名的官方中文名尚未公布，所以如果攻略中的某些人名和以后发售的中文版有出入的话，还请读者们谅解。

可以根据自己的喜好组合出独门连续技。组合好的自由录可以在“武艺录”菜单中按□键来保存和读取，最多可保存10种。与既定的各门派武艺录不同，自由录最大的魅力就在于使用到一定程度后就可以升段，每升一段可以添加的剑谱就会增加一格。

气功术设定 可以在这里选择已经学会的气功术，各种气功术的习得情况和弱点属性等也可以在这里察看，没有学会的气功术在等级一栏中会用横杠来表示。

シンブメモ 真武所做的记录，可以指明真武下一步将要采取的行动。当要采取的行动已经达成时将会用灰色字体表示，而尚未达成时则用白色字体表示。

世界地图 显示世界地图和真武目前所在的位置。

装备 可以在这里装备各种武器、饰品及设定战斗中按L键可以使用的道具。

アイテム 道具菜单。显示目前道具的取得情况，按△键可以装备。

システム 系统菜单。玩家在这里不仅可以存储或者读取记录，同时还能设定存档名及变更游戏中的一些基本设定。游戏中除了发生剧情时和战斗中不能记录以外，其他任何时候都可以自由记录。

攻　略　篇

在由无垠的海洋与九个大陆构成的世界中央，有一块散发着浓郁东洋气息的大陆“央卦”。这块神奇的大陆长久以来都受着拥有各自不同武术的五大门派的统治。三百年前，来自遥远西方大陆“西马”的异形武臣“盘庚”开始对这里展开大肆进攻。在战争的最后，五大门派联手用“键”将“盘庚”封印，安定祥和的日子就这样持续了整整三百年。

央卦321年 · 阳央1年——

少年真武在完成了护送任务之后，正像往常一样沿着玄青街道赶回竹安的家中。打小就无父无母的他自从偷看了秘传碑被师父逐出师门后，一直都跟随着养父圣达生活在这个位于东方青龙门境内的偏僻小村中。



就在竹安已近在咫尺之际，真武身后突然传来了刀剑声。三个中央麒麟门打扮的男人正对一蓝衣女子穷追不舍，从女子的着装，真武一眼就认出了她与自己同属东方青龙门门下。虽不想牵扯派系之争，但眼看着自己的同门师妹将受欺凌，真武还是不由自主地拔出了腰间的佩剑，朝追赶女子的男人砍去。男人们起初见对手只有真武只身一人，便放开胆子一拥而上，但区区数个回合之后，他们就明显感觉到了自己的实力与眼前的英武少年并不在一个档次之上，于是拔腿仓惶逃去。

真武倒也没有追上前去，而是把目光投向了身后的蓝衣女子。

“刚才谢谢你了。”女子深深喘了口气，对真武作揖道，“我叫翠铃，是东方青龙门的弟子。你的大恩大德我来日必报。”

“刚才那些都是中央麒麟门的人，他们为什么要追杀你？”

“对不起，我现在还有急事要赶往竹安。”叫作翠铃的女子并未对真武的问题有所解释，而是表现出一脸慌张。

“竹安……我就住那……”

“那真武你认识吗？就是那个东方青龙门的问题少年，因为过于散漫而被师父逐出师门、完全成不了气候的真武。”

打自娘胎出生以来，真武还是头一次知道自己的名字前原来居然可以加上如此多的修饰语，他显然感觉有些讽刺，以致一时间不知该如何应对。

“认识吗？”

“啊……认识……”见翠铃一脸诚恳，真武尴尬地点了点头。



本作中与村民们交谈时获得的对话信息相当多，一般不会一次全部显示完毕，玩家必须不断与他们交谈，直到他们的对话已经不会再发生变化时才算全部听完了他们的对话。其中有一些可是和隐藏要素有关的哦。

把翠铃带回竹安深处圣达的私塾，真武再一次问起了翠铃刚才被追杀的来龙去脉，但翠铃的答案却几乎将他推向了崩溃的边缘。

“门主和东方青龙门的弟子都被……都被杀害了！”

“真的吗？这是真的吗？”听到这里，真武再也无法掩饰自己心中的震惊。

“真的！我为什么要骗你？”翠铃显然没有注意到真武异样的表情，激动地大声叫道，泪水夺眶而出，“现在青龙门就只剩下我一个人了，下一任门主之位也即将由我来继承，这对我来说显然不可能！所以我才一定要找到被逐出师门的真武师兄，请带我去找他吧！”

“师父……”

“啊？”翠铃这才注意到了真武的反应。

“我……就是真武……”



真武对青龙门惨遭灭门感到痛惜，但在翠铃要他代替自己继承青龙门门主这件事上，他却始终没有妥协，因为让一个已经被逐出师门的人去担任门主，实在是过于荒谬。圣达先生将真武父亲凰白的遗物吟鸣剑赐予了他，此剑又名朔月剑，剑身乌黑如墨，拨弄时还会发出美妙的旋律。休整了一晚后，真武毅然决定与翠铃共同踏上重振师门之行，同时此行还有着另一个重要任务，那就是收集究级剑谱三盘剑，继承父亲的衣钵。

翠铃建议真武先回青龙门总本山取得青龙宝剑，宝剑乃武门之象征，若无宝剑，那重振师门将无从谈起。就要离开竹安了，在村口，真武依依不舍地回头望了一眼自己的小村，因为据身为西马人的母亲说，这样就能保证日后再度归来。

前往总本山的途中会不断有来自中央麒麟门的追兵阻挠，将他们打倒后他们的身体都会瞬间化成土状粉末，翠铃对此深感疑惑，因为侵略东方青龙门的人虽同属麒麟门，但死后却依然是肉体之身，莫非其中有何蹊跷？

东方青龙门总本山。

曾经门丁兴旺的青龙门如今已没有任何生命的迹象，冷清地让人不寒而栗。师父弘法的墓碑孤零零地立在门前的道路旁，似乎在诉说着这里曾经掀起过一场腥风血雨，但翠铃却分明记得，自己离开时未曾埋葬过师父。



有人来过这里。

一种不祥的预感涌上心头，翠铃慌忙冲进了门主房间。她的担心并非是多余的，因为青龙宝剑果然已经不见了踪影。

两人郁郁地正打算离开总本山时，身边突然出现了一个瘦小的身影。少年自称英谷，乃北方玄武门弟子。他先于真武等人一步来到此地，而埋葬弘法的人也正是他，但关于青龙宝剑的不翼而飞，他却坚决矢口否认。英谷武行尚浅，希望真武能够与他过上两招，在满足了他的要求之后，真武与翠铃便准备动身寻找青龙宝剑的下落了，但英谷却以悼念同门为由，极力挽留两人能够在青龙门留宿一宿。第二天一大早醒来，真武一阵苦笑——英谷早已不知去向，而自己怀中的剑谱，也已不翼而飞。既然事已至此，两人决定先去北方玄武门寻找英谷的下落。

流程与要点

从追兵手中救下翠铃（スイリン）后前往竹安深处的圣达（セイダツ）家，第二天从酒家醒来后再度前往圣达家就会发生剧情。真武从圣达处取得“吟鸣剑”和“剑谱 三盘剑奥义法”，并习得“青龙气功术”。

▼

沿着玄青街道一直右行来到东方青龙门武门总本山，在宝箱中可以取得“武艺录 青龙五段”。出门后会与英谷（エイコク）发生战斗，此战并不困难，当英谷发动连续攻击时注意按住×键防御就可以轻松取胜。战斗胜利后发生剧情。

刚进北方玄武门境内，真武突然在岔道口停下了脚步。父母的坟墓就在山丘上的妙见



在战斗过程中使用气功术给敌人造成伤害的话就可以使气功术升级，但是需要注意的是，使用护符发动气功术的话，即使给敌人造成伤害也是无法获得经验值的，所以还是老老实实积蓄气力发动气功术为妙。

台，他让翠铃先行渡过吾水，而自己则先去拜祭一下父母，两人约好在吾恒山下的茶馆前汇合。

在父母坟前立下誓言，真武便沿小道一路赶往相约之地，不想却在路口遇见了两个正欲对女子施以非礼的男人。两个男人一胖一瘦、一高一矮，装束相似，皮肤均黑如煤炭；女子身着水蓝色外衣，一脸端庄，看上去甚为贤淑。



“老子又没有别的要求，只需你和我们一起吃顿饭便可！”小个子男人拉着女子的衣襟大声嚷道。

“要请也不是像你这个请法吧。”女子不屑地说。

“那好。”瘦小男人松开了拉着衣襟的脏手，装出一脸端庄，煞有风度地邀请女子道，“请问姑娘您能赏个脸和我们兄弟共餐吗？”

“恕小女子不从。”女子以同样恭敬地语气回答道。

见自己受到了愚弄，男子暴跳如雷，一旁的大个子更是准备扬刀砍向女子，真武见状拔刀冲了上去。

“哪来的小子，竟敢对我有藏指手画脚？”瘦小男人见好事遭人破坏，便对身边的胖子使了个眼色，“无藏，这家伙很烦人，杀了他。”

无藏虽人高马大，但在身轻如燕的真武面前，他却毫无优势可言。此时，女子突然发现了真武手中的乌黑宝剑，露出了奇怪的神情，而有藏居然也开始兴奋地跳了起来。

“那把剑那把剑那把剑！我见过！”有藏激动地大嚷，“若干年前，我在前面的妙见台上见过一个拿着这把的宝剑的男人和他的妻子。”

“听哥哥你这么一说，我也想起来了，哥哥不喜欢西马人。”大个子似乎也想起了什么。

“真了不起啊，无藏，你还记得那么清楚！”

“被哥哥你杀死的人我怎么可能忘记啊！”无藏得意地说。

听到这里，女子的表情也甚为吃惊，真武再也不能抑制心中的愤怒了，拔剑便往兄弟砍去。几个回合后，兄弟俩渐渐招架不住，撒腿便撤。

兄弟俩走远过后，女子正欲对真武表达自己的感激之情，但真武面前却突然又传来了一阵杀意。

“琉阳，你让开！”身着桃红色衣装的女子对着蓝衣女子大声嚷道。

“竟敢对我姐姐出手，你胆子还真不小。那本姑娘就来犒劳犒劳你。”女子说着，举剑直取真武。真武只是招架，连连退让。

“朔月剑？”女子突然间发现了真武手持的宝剑，停止了攻击。

“璃阴！他是刚才救了我的人，还不快向他道歉！”琉阳见璃阴杀意已去，慌忙上前训斥道。

“谢谢你刚才救了我姐姐，那就顺便跟你说声对不起吧。”璃阴嬉皮笑脸地说道，顺便还不忘对真武调戏一番，“我刚才没有危及你性命，你应该不会生气吧？”

“嗯，我刚才捡了一条小命，感谢大侠不杀之恩。你的武功的确比小的我强多了！”真武无奈地附和道。

“啊哈哈，是比你要强那么一点点！”璃阴大笑。

璃阴虽一再强调自己的武艺如何如何高超，但真武最终却还是不放心地把她们俩姐妹护送到了目的地月桂湖。临别时璃阴告诉真武，他手中的朔月剑是极其珍贵的双月剑之一，叮嘱他一定要小心保管。而琉阳也认为目前真武的修为还不够，要他加强修炼，这样才能真正配得上这把奇剑。



天色已晚，真武加紧了步伐，向吾恒山下赶去。翠铃早已在茶馆前等候多时，见真武迟到这么久，她二话没说便抱怨起了真武的拖拉。当真武告知此间发生的种种事情以及无意中找到了自己的杀父仇人时，她震惊不已。此

时的真武已下定决心定要找齐三盘剑，亲自手刃有无兄弟。而在此之前，他先要做的是去北方玄武门问英谷要回剑谱。

海边小镇北塞江完全是一派与小山村竹安迥异的景象，以海为生的百姓们干脆把家都安在了大大小小的船上，从而形成了这里船船相连的独特风景。而北方玄武门的总本山，正是位于其中最大的一艘船上。当真武向船民们问到是否认识英谷时，得到的答案却千篇一律——北塞江并无此人。船民们的脸上似乎都隐隐透露着惊惶的神情，原来曾经离开师门的源罗又带着众多麒麟门弟子重新杀回玄武门了。



得知麒麟门已入侵的真武连忙向玄武门总本山赶去，途中到处都是已经惨遭虐杀的玄武门门徒，阵阵海风夹杂着血腥味迎面吹来，不禁让翠铃回忆起了数日前自己曾经目睹过的相同一幕。玄武门虽为邪派，但未曾干过什么伤天害理之事，落得今天这样的下场，实在有些出乎真武的意料。在山门前，真武发现了已经奄奄一息的英谷，看见真武，他像见到了救星般哀求他救救自己的师父。

冲入总本山，原本的玄武门门徒已经被杀得所剩无几，只有门主源冥依旧在垂死抵抗。

“你回来做什么？”已如风中残烛的源冥毫无惧色地问面前身着重甲的狰狞男子。此时的他很明白自己的身体状况，即使今天源罗不在这里大开杀戒，自己也已没有多少时日可活了。

“你还不明白？老家伙，我是回来取你老命的！”源罗冷笑道，举剑欲杀向源冥，却被突然冲进来的真武等人吸引住了目光。

“你们退下！我不需要正派人士相救！”真武和翠铃正要上前，却被源冥一把拦下。

“师父！现在不是考虑这个的时候！”英谷急地大叫起来。

“英玄，你不记得我教过你什么了吗？正邪不相容！老夫宁可死在这里，也不愿被所谓的



正派所救！”

“那我就成全你吧！”源罗阴笑着，将手中的大剑狠狠刺入了源冥的身体，一穿而过。

“师父！”英玄声嘶力竭地叫道，源罗大笑着夺过玄武宝剑，扬长而去。

安葬完源冥，英玄表示自己并非有意要欺骗真武，他原名的确是叫英谷，而英玄则是进入玄武门之后才改的名字。师兄源罗在武艺上一向颇有造诣，而师父也有意将其扶植为玄武门下一任门主，谁知他不但没有领情，反而成了中央麒麟门的走狗。如今的玄武门已经和青龙门没有任何区别，势单力薄的英玄今后将肩负起重振玄武门的重任。

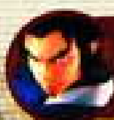
向英玄辞行后，真武和翠铃来到镇上的酒家美餐了一顿，最近数日间发生的事情实在给了他们太大的心灵震撼，他们准备以此来一扫之前的颓势。休息了一晚，翠铃打算先行赶往西方白虎门向门主通报玄武宝剑和青龙宝剑被抢一事，从之前的种种迹象来看，中央麒麟门很显然是冲着各个门派的宝剑而去的。而真武则根据船民们的提示，去镇上询问书呆子界六关于神奇剑谱的事情。

流程与要点

在玄青街道的分岔路口往北走，结界前打败巨大的蝎子就可以来到北方玄武门境内，此时真武会暂时和翠铃分开行动。前往上方的妙见台参拜父母的坟墓，途中遇见的野党在被打倒后有时会放出炸弹，要注意躲避，坟墓后面的宝箱中可以取得“剑谱 玄武四式”。

▼

拜祭完毕后按照原路返回，途中会与遇见有无(ウム)兄弟，此时会连续发生三次战斗。首先要面对的是弟弟无藏(ムゾウ)，其次是有藏(ウゾウ)和无藏的联合夹击，战胜两兄弟后可以获得“武艺录 白虎四段”。在救下琉阳(ルーヤン)后会与璃阴(リーイン)发生战斗，要小心她的气功术，事先蓄满气功术槽在她发动攻击前先行发动气功术就能迅速结束战斗。



同样是弓箭手的话题。她们发射出来的弓箭其实是可以反射回去的，只要在箭射出时抓住时机按动×键就可以将箭反弹回去并将射箭者一击必杀。不过鉴于本作中敌人数量不少，所以这种方法其实并不实用。

送双子姐妹到月桂湖后从右边的小路下山就可以与翠铃合流，两人一同前往北塞江。北方玄武门的武门总本山位于北塞江中央，进入后会发现源罗(ゲンラ)和源冥(ゲンメイ)的对决，发生事件后得知英谷的真名叫做英玄(エイゲン)。在总本山英玄身后的宝箱中可以取得"武艺录 玄武五段一型"，如果等级达到4级以上时调查门外的秘传碑就可以习得"玄武气功术"。

去来珍(ライチン)酒家休息，第二天翠铃会先行前往西方白虎门。离开时发生剧情，从身穿红衣的界六(カイロク)处取得"一号自由录"和"剑谱 麒麟十式"。

西方白虎门境内暗无天日，完全不见了玄武门境内浑然天成的自然美景，长阴山上不时有天雷落下，让人有种误入魔境之感。没走几步，真武再度遇见了被人袭击的琉阳，不过这次她已先有贵人相救。救她的男子名叫宋喻，乃西方白虎门门徒，看上去似乎是个忠义之士。据宋喻说，麒麟门的爪牙已经在前方布下了天罗地网，加上天色已晚，他建议不如先在此露营一晚，等天亮之后再启程。是夜，琉阳再度问起了真武朔月剑的事情，并表示自己跟他之间有着某种不解的渊源。



次日一早，真武便和琉阳及宋喻道别，准备尽早赶往白虎门总本山的所在地白千家与翠铃汇合。道别之时，琉阳念起了那首在整个央卦被视为禁忌的禁断之诗——

央卦有护门，青龙门、朱雀门、白虎门、玄武门与麒麟门。双钥奉于天之门，神午卧于地之门。阳之月转则生魂，阴之月转则生魄。双月之声响，惊动水中月。

巨大的白铜大门将真武挡在了白千家城外，大门内侧热闹无比，原来，作为白虎门一大特色的荣光祭正在其中如火如荼地举行着。为了悼念在战争中丧生的同伴们，这里每年都会举行一次这样的盛会，以便让他们的亡灵能够得到安息。片刻后，门内的嘈杂声渐渐散去，紧闭的大门随即敞开，将真武带入了一个钢筋铁骨的世界。

这里的建筑都似一座座堡垒般坚固，蜿蜒的城墙沿着山脉一直向上蜿蜒，直插云宵的城堡更是固若金汤，百敌难侵。以前一直有人把这里称为白虎脊背上的封印长城，真武此次亲眼目睹，方信所言非虚。城中零零散散地分布着一些避雷针，据说是三百年前马央大战时西马人留下的，大多都已损坏。白虎门门徒对门主徐九舟接近图腾的膜拜让真武吃惊不已，同时也让他心中油然升起了一股好奇，此门主究竟是何方神圣，竟会如此深得民心?

来到山顶的总本山，彪悍的守卫把真武拦于阶下，当真武问及自己的师妹是否来过此地时，他们却都矢口否认。正当真武一筹莫展之时，宋喻出现并开门带真武进入了总本山内部。



门主徐九舟的样貌大大出忽真武的意料，因为这个被弟子们奉为神明一样的门主竟然是个和翠铃师妹同龄的少女，但和翠铃的天真烂漫相比，徐九舟的言谈举止显然要老练很多。令真武失望的是，徐九舟用和门卫们同样的口吻肯定未曾有过东方青龙门的女子出现在白千家。情报网丰富的她已经得知了青龙门和玄武门的悲惨遭遇，并表示现在中央麒麟门的门主义居正在收集五大门派的宝剑，目的就是为了称霸央卦。一场新的大战已经在所难免了，而目前各大门派要做的就是摒弃正邪两派之间的隔阂，共同抵御中央麒麟门的入侵。徐九舟建议真武先去位于聚洛南的南方朱雀门总本山寻找门主祝游并及时向她通报此事，而白虎门方面一旦有了翠铃及被夺走宝剑的消息会立即向他通报。

要以最快的速度到达聚洛南，惟一的捷径

经常会看到一些印有青龙、朱雀等神兽的石头(例如狱法岛上塔边的石头)，把它们击碎后就可以随机取得相应门派的剑谱。这些石头大多比较隐蔽，在游戏过程中好好寻找的话，对剑谱的收集是很有帮助的。



就是香禁洞。洞中处处弥漫着刺鼻的硫磺味，但此时的真武却已不会去在意这一切，因为他在洞中分明看到了翠铃的身影……

“翠铃！”真武大声叫唤着师妹的名字。

翠铃仿如行尸走肉般地回过头来，瞪圆的双眼中已经完全失去了往日的灵气。



“真武师兄，我喜欢你……”翠铃用恐怖的语调笑着对真武说道，见真武欲走上前来，她却以刀剑相向。虽被人施以催眠，但翠铃终究不是真武的对手，数个回合后她见招架不住，竟丢下炸弹仓皇逃去。炸弹引发了巨大爆炸，剧烈的震动令真武顿时失去了知觉，当他再度醒来时，已经在香禁洞口了。一独眼男子及时解救了真武，男子名叫灵凯，不仅剑技十分了得，而且对真武手中的吟鸣剑似乎也略有所知。

流程与要点

从北塞江东边的出口离开后沿着白玄街道一直前进，在结界处打倒红色巨人后可以在一边的宝箱中取得“武艺录 朱雀四段”。来到西方白虎门境内后会见到白虎门的宋喻(ソウユ)和琉阳，在夜晚露营时与琉阳与宋喻对话，之后可以从宋喻处取得“武艺录 白虎六段一型”和“剑谱 白虎六式”。对话完毕后调查场景右侧的帐篷就可以休息。

▼

与琉阳道别后前往白千家，和守护大门的两个门卫对话后宋喻再度出现并带真武进入白虎门总本山。在总本山右侧的宝箱中可以取得“武艺录 白虎六段二型”和饰品“蛇骨の首饰り”。来到门主房间会见到白虎门门主徐九舟(ジョクシュウ)，白虎门的秘传碑就在门主房间的左侧，建议先把等级提高到6级以上后再来此处，因为一旦发生剧情后离开这里就暂时无法进入门主房间了。

▼

从原本被士兵把守的朱白街道前往南方朱雀门，打倒把守结界的巨型士兵可以取得“武艺录 麒麟四段”。来到朱雀门领地后经过香禁洞会见到神情异常的翠铃并与其发生战斗，被灵凯(レイガイ)所救后一同前往聚洛南，途中从山崖上跳下时可以先跳到山腰处取得宝箱，建议跳到左边的山腰，在宝箱中可以取得“ヒスイの足轮”。途中还可以取得“武艺录 正派六段一型”，在洛北道具屋右边角落的宝箱中可以取得“武艺录 青龙六段一型”。与灵凯道别时可以从他手上取得“剑谱 朱雀七式”和“武艺录 朱雀五段一型”。

聚洛南本是一盛产朱砂的偏僻小村，马央大战的时候，南方朱雀门把总部调到了此地，从而大大促进了它的繁荣。这里每年盛产的朱砂不仅为建筑物增色不少，更因为可以作为口红和腮红的原料而深受全央卦女子的喜爱。而巧合的是，南方朱雀门的门徒清一色全是女性，更是令本是朱瓦红墙的此地散发着浓郁的脂粉气息。深处巨大的火焰泉是朱雀门的圣地，常年都有不熄的火苗从泉中喷出，形成了一道央卦大陆上独一无二的景象。

来到总本山前，真武却由于男性身分而无法入内。这时，一个年方十岁出头的黄毛丫头出现在了他的面前。女孩名叫唯眠，虽然年幼，却已是门主祝游身边的贴身侍卫。她见真武以青龙门弟子的身分来访，便告知刚才已经有个青龙门的女子入内，并断定真武说了谎话。言谈之间，真武利用唯眠的疏忽夺门冲进了总本山内部，看见的却是已经倒在地上的翠铃，门主祝游站在她的身边，一脸平静。



听祝游说，翠铃片刻前突然闯了进来并欲抢夺朱雀宝剑，所以她才点了穴道，让她暂时陷入昏迷状态。翠铃中的乃相克秘术，是只有中央麒麟门的人和邪派门主才会使用的禁术。能够让被催眠的翠铃来抢夺宝剑，看来麒麟门对宝剑早已垂涎已久。

此时，突然有弟子慌慌张张地闯入门主房间——一个叫做焰兰的女子和唯眠在火焰泉前打起来了。

《天地之门》世界中的地名并不算多，与流程相关的地点在攻略中已经全部指出，如果觉得还是不太清楚具体位置的话也不必着急，游戏中的道路上都会有非常显眼的路牌显示，方向感差的话就多加利用吧。

“焰兰！这是怎么回事！”看到唯眠被打倒在地，祝游愤愤地问眼前穿着暴露的持剑女子。

“啊哈哈，你说话的口气真是一点没变，祝游！”焰兰大笑道，“之前我自己离开了师门，现在的我已是堂堂中央麒麟门的四神将之一了。那么，招呼我就不打了，快把朱雀宝剑交出来吧！”

真武见状，拔剑便战。见真武使用三盘剑法，焰兰以为此次遇到了世外高人，便先行撤退了。为了答谢真武的救命之恩，祝游把焰兰的来历告诉给了他。焰兰原是朱雀门的弟子，而且剑术也在祝游之上，是门徒们极力推崇的门主接班人。但被师妹们所一致看好的她在关键时刻却自己离开了朱雀门，当她再度出现时，却已堕落为中央麒麟门的爪牙。由于真武的出手相救，朱雀宝剑算是保住了，祝游也决定加强此方面的防卫，她委托真武前去北塞江传言给自己的弟弟，让他早日回聚洛南。而她的弟弟不是别人，正是曾和真武有过一面之缘的书呆子界六。



立即动身前往北塞江的真武在月之海中遇到了巨大的怪物，为了安全起见，他临时前往了海中的狱法岛避风头。岛上荒无人烟，听船长说，以前这里曾经有个狱法门，但在数十年前遭受了灭门打击，早已荒废。岛的尽头有一座破烂的巨塔，奇怪的是入口处的门把却未见生锈，难道这里现在还有人居住？真武吆喝了一声但却无人应声，便回海边休息了，第二天一早便与船长一起赶往了目的地北塞江。

来到北塞江，界六却已外出了，要次日方能回来，无奈的真武只得在来珍酒家借宿一晚。

翌日醒来，楼下一阵嘈杂。真武依着栏杆往下望去，却看见了大肆嚷嚷的有无兄弟，而他们的身边，站着的竟然是灵凯。听一同住店的顾客说，灵凯是目前正被悬赏的缉拿对象，而那对兄弟为了赏金正欲拿下灵凯。不是冤家不聚头，真武没想到竟会在此处遇见自己的杀父仇人，他纵身从楼上跳下，直取两兄弟。



两兄弟面对真武和灵凯的攻击毫无还手之力，在即将被真武斩于剑下之际，他们再次屁滚尿流地逃出了酒家。真武要追，却被灵凯拦下。灵凯表示自己与真武的父母都是老朋友，两人稍微寒暄了几句，灵凯便火速追两兄弟去了。经过刚才的恶斗，酒家中的家具设施已被破坏得所剩无几，幸得英玄的相助，真武才解决了赔偿事宜。

赶到界六处，却发现这家伙竟已动身前往竹安去了。离开青龙门这么久，真武决定在赶回竹安的途中再去拜祭一下师父的坟墓。没想到在青龙门总本山的入口，他却见到了一个陌生的身影。

“你来总本山有何事？”真武问眼前正抬头仰望着总本山的英俊男子道。

男子见有人来了，立即回过头来端详着真武：“咱们都是因为偷看了秘传碑而被逐出师门的，哈哈哈，真是人才啊。”他像早已熟识真武般地大声笑道，“你是真武吧，我叫田圣，没想到这个世界上还有和我一样傻的人。”

与田圣一起拜祭过师父的坟墓后，他问起了青龙宝剑的去向，当得知青龙宝剑已被中央麒麟门夺走时，他大为震惊。

“我是听说麒麟门的义居在收集四把宝剑，但他应该还没有对青龙门下手才对，至少我得到的情报是这样的。”田圣非常肯定地说。

“我……都不知道到底是怎么回事了……”被田圣这么一说，真武也被搞得一头雾水。

“这样啊……”田圣沉默了片刻后问道，“现在还有比青龙宝剑的去向更重要的事情，你会协助我一起调查吗？”

“比青龙宝剑更重要的东西？”

“麒麟门的钥匙。就是三百年前来留下来的传说之“键”，而义居正是要用它来解除中央麒麟门的封印。”

游戏过程中经常会获得一种叫做“兽のエサ”的道具，装备以后在战斗中按△键就可以将它们抛出。如果此时遇到水牛等动物类敌人的话，它们就会为其所吸引而不去主动攻击真武，战斗将会简单很多。



“等一下，这到底是怎么回事？麒麟门到底发生什么事了？”

“这……我还不太清楚，但是有一点可以肯定，如果我们不在义居之前找到钥匙，那就算是寻回了青龙宝剑也是白搭。”

“你是怎么知道这些的？”面对知道得如此周全的田圣，真武脸上开始露出一丝怀疑。

“我是情报人员，在被逐出师门后我就是干得这行当。兄弟，请相信我！”田圣把手搭在真武肩膀上，像大哥一样爽朗地说。



据他所说，流传于央卦大陆的禁断之诗正是与钥匙有关，而从他目前掌握的情报来看，钥匙应该是在双子姐妹手中。话虽这么说，但整个央卦的双子姐妹可谓多如繁星，要找到持有钥匙的姐妹难如大海捞针。田圣建议和真武两人分头寻找钥匙的下落，并约定数日后在西方白虎门碰头。

来到竹安的私塾向接替圣达的界六说明了情况后，他却表示目前正有要事要办无法抽身，他之所以来到竹安是受圣达的委托解开禁忌之诗中隐藏的谜团。禁忌之诗的解读已进入了最终阶段，界六非常肯定地认为双月之剑弹奏时发出的美妙音色将是此诗的关键。

根据诗中的提示，真武再度来到了与琉阳、璃阴姐妹分别时的月桂湖。他盘坐在地上，轻轻拨弄起乌黑的朔月宝剑，绝美的音色响彻湖面，隐约间，一座琉璃之桥浮现于水面，将夜空与湖水照得犹如白昼。琉阳、璃阴姐妹从光桥尽头的大门缓缓走出，像仙女下凡般出现在目瞪口呆的真武面前。

原来，这对双子姐妹乃传说中双奇门的门主，将那首禁断之诗流传于世的人也正是她们，而真武手中的朔月剑和璃阴手中的望月剑则是双奇门的宝剑。两姐妹向真武解读了一些诗中隐含的意思，并再次嘱咐真武一定要好好保存好朔月剑，因为这是能够对抗五大宝剑的惟一利器。但当真武问到禁忌之诗中所说的“双



钥”是否代表麒麟门的钥匙时，两姐妹的脸上却露出了难色。她们虽承认了真武的猜想，却没有答应把钥匙交给真武，因为这把钥匙将会唤醒马央战争的记忆。

回到竹安，“飞毛腿”界六又不见了踪影，不过这次他是火速赶回聚洛南去了——中央麒麟门已经开始对南方朱雀门发动进攻了。赶往朱雀门途中，真武再度遇见了琉阳，同时也得知了一个惊人的消息：琉阳曾经深深爱过自己的父亲凰白，而朔月剑正是她在那时送给凰白的信物。

流程和要点

来到聚洛南后先去场景右边的角落中，破坏红色的桶后可以从“谜のガクニ”处取得“二号自由录”。和深处守门的两位门徒对话后唯眠（ユイミン）会出现，真武冲进总本山。如果等级达到10级以上的话此时调查擂台右边的秘传碑就可以习得“朱雀气功术”。来到门主房间与祝游（シュクユウ）对话后发生剧情，来到火焰泉后与焰兰（エンラン）发生战斗。

▼

战斗过后回门主房间与祝游对话可以取得“武艺录 朱雀五段二型”，此时祝游会要求真武再次前往北塞江捎口信给弟弟界六。接受委托后去洛北坐船前往北塞江，途中遇难来到狱法岛。到岛上深处的塔前会发生剧情，之后返回船长处便可离开。

▼

到达北塞江后去界六处，发现他已经外出后去酒家休息。第二天醒来后会与有无兄弟发生战斗，由于此战有灵凯相助，因此不必过于担心难度问题，胜利后从灵凯处获得“武艺录 麒麟六段一型”，灵凯离去。由于打斗破坏了酒家内的设施，老板娘要求赔偿，去玄武门总本山与英玄对话就可解决问题，并可获得“剑谱 玄武十三式”和“武艺录 玄武五段二型”。

▼

赔偿问题解决后再度前往界六处，发现他已去了竹安。在回竹安的途中先去东方青龙门



游戏中有很多箱子、坛子，将它们破坏之后可以获得一些金钱和道具。与一般游戏不同的是，本作中即使破坏它们并取得了道具，离开该场景再回来时它们又会全部恢复原样，而且里面的道具可以再次入手。

的总本山会遇见田圣(デンセイ)并发生剧情。如果之前已经得到了“二号自由录”，那么回到竹安后和私塾左边的“谜の老师ガクサン”对话就可以取得“三号自由录”。

与界六对话后前往月桂湖，发生剧情后返回竹安。在回竹安之前建议先去白千家和北塞江收集一下四号和五号自由录，取得方法可以参见前面的“系统篇”。回到竹安后发现界六已经先行离去，追随界六来到朱雀门，途中会发生与琉阳的剧情。

火焰泉的火苗已经枯竭，光秃秃的泉眼敞露在外面，像一个黑洞，仿佛要将一切吞噬。界六倒在泉边奄奄一息：“快救救我姐姐，她根本不能使用朱雀宝剑！”

还没等真武反应过来到底是怎么回事，手持玄武宝剑的源罗便已出现在了两人面前，他大笑着举剑召唤出了神兽玄武。巨大的龟形怪物从火焰泉的泉口缓缓爬出，真武一眼就认出了眼前的庞然大物：没错，它就是在月之海中袭击过自己的水怪。

由于有朔月剑在手，玄武并未能够伤及真武分毫，见如意算盘打错了的源罗一把将真武推进了火焰泉泉眼，并吩咐早已埋伏在那的焰兰负责善后事宜。

“我体内流的是西马人的血，就因为这个，我的双亲被活活推进了这口火焰泉中，你知道眼睁睁地看着双亲被推进火坑时的那种痛苦吗？”数年来为自己的血统和悲惨境遇痛苦不已的焰兰厉声问道。当她得知真武的母亲也是西马末裔时，她的脸上划过了一丝哀伤。她并未遵照源罗的指示将真武了断，而是用刚从祝游处抢来的朱雀宝剑将真武打晕在地了。



清醒之后，真武连忙奔向了朱雀门门主房间。由于有了灵凯的出手相救，祝游并无大碍，但她却依然对自己的无能自责不已。原来，祝游并不是朱雀门真正的门主，当年先主去世之时并没有来得及确定门主的人选，而剑术卓越的焰兰也早已离开朱雀门，为了不让朱雀门就此一蹶不振，祝游才不得以放弃了仰慕已久的灵凯，扮演起了朱雀门门主的角色。同时，灵凯告诉了真武一个让他喜出望外的消息：他的父亲凰白尚在人世，目前正被监禁在位于月之海中的小岛上。



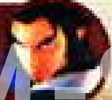
经过朱雀门独有草药的悉心呵护，翠铃的相克秘术得到了暂时的缓解，真武准备启程前往西方白虎门赴田圣的约，祝游建议真武带翠铃一同前去，因为身为邪派的西方白虎门说不定会有完全解除相克秘术的方法。

来到白千家的壁垒，却未见田圣踪影，翠铃非常肯定自己曾经来过这里，但之前徐九舟分明说过从没见过翠铃，真武不禁一阵狐疑。徐九舟得知朱雀宝剑也被中央麒麟门抢走后，对真武大发雷霆，并对其下发了驱逐令，让他永远不得踏入白千家半步。无辜的真武无奈地带着翠铃离开白千家时，却在城门口见到了依然爽朗的田圣。真武将自己得知的关于麒麟门钥匙的大致线索以及被白虎门驱逐的事情告诉给了田圣，田圣建议他先去海边散散心，翠铃师妹暂时先交由自己来照看。

在狱法岛，真武再次遇见了阴魂不散的有无兄弟。在灵凯和圣达的协助下，他成功地解救出了被有无兄弟囚禁于塔顶的父亲凰白。凰白、灵凯、圣达，昔日名震天下的三剑客再次走到了一起，在得到了三位剑术达人赐予的三盘剑奥义后，真武亲手将丧尽天良的有无兄弟送上了西天。亲子重逢固然值得回味，但刚刚与凰白相认的真武此时却不得不暂时离开父亲的身边，因为据灵凯所言，大批船队已经涌向了西方白虎门，麒麟门已经开始了对白千家的全面进攻。

此时的白千家已空空如也，居民们仿佛早已知道了入侵将至，纷纷逃进了钢筋堡垒，就连田圣和翠铃也不见了踪影。听白虎门的门徒

在道路上会见到一些被栅栏围住的场所，里面一般都有数个宝箱，第一次经过是无法进去取得宝箱中的道具的，必须要跟道路附近村子中的特定人员对话，再次前往该处时栅栏才会解开。有些更是(转下页)



说，中央麒麟门此行的目的是为了夺取白虎门的独门神器“斗神铁”，但掌握了地利人和的白虎门绝不会这么轻易就将其拱手相让。

冲进放置斗神铁的房间，白虎门的要将及田圣和翠铃都已聚集在此，徐九舟见真武突然出现，大为恼怒。真武非常诧异眼前那台散发着电气的装置在白虎门眼中为什么会如此之神圣。

“因为斗神铁是央卦最伟大的遗产！”不知何时，琉阳和璃阴姐妹出现在了人群中。她们已经不准备继续隐瞒自己的身分了，联合五大门派之力铲除义居才是目前央卦继续生存之根本。

“央卦并不需要什么西马的遗产，过度的智慧只会将央卦导向灭亡，赶紧把斗神铁破坏吧！”

“不要对我指手画脚，斗神铁到底给不给你们，这还得问问它自己！”徐九舟见璃阴走上前来，连忙挡住了身后的神器装置。

“……问？斗神铁到底是什么东西？”翠铃不解地问道。

“自动算盘，能给予我们所有问题的答案，是西方白虎门的大脑！”徐九舟得意地说道，并吩咐身边的宋喻将祭品放入斗神铁！

“祭品？”真武有些糊涂了。

“启动斗神铁需要人类的魂魄，这也是无可奈何的事情。”

“作为祭品的人都是从白虎门门徒中挑选出来的，而这正是我们每年举行荣光祭的真正目的……你现在明白为什么白虎门的弟子是所有门派中最多的了吧？”宋喻平静地说





道，“搜寻四神、强化白虎门的军备，这一切都是在按照斗神铁的指示，目的就是为了能抵御麒麟门的进攻。”

“宋喻，别再说了！”

“请原谅我，真武、翠铃，为了抵御中央麒麟门，我们必须取得所有的宝剑和四神……”宋喻没有理会徐九舟的命令，继续说道。

“难道……难道……杀害东方青龙门门主和弟子，夺取青龙宝剑的都是……”翠铃似乎悟到了什么。

“这些都是我们西方白虎门的罪名。”宋喻并没有掩饰罪行的打算。

“徐九舟，是你对翠铃施了相克秘术，你难道都把别人当成你夺取宝剑的棋子吗？”真武捏紧拳头愤怒地说。

听到这里，翠铃失声痛哭起来，她只是想以自己的意愿生活下去，不想却沦为了别人手中的牵线木偶。

“徐九舟殿下，您现在年轻，不要盲目相信斗神铁，那会蒙蔽您的视野的！”宋喻说着，慢慢向斗神铁走去，“斗神铁并非完全的天意，而是有人脑介入的，现在就让我来证明给您看吧！”

“等一下！”徐九舟正欲将其拦下，却已经来不及了。斗神铁已经将宋喻完全吞噬，发出淡紫色的电光，“要记住，我做的这一切都是为了人，而并非为了天！”

“哇！”徐九舟咆哮着跪倒在地上，呆呆地望着眼前的食人机器，“宋喻，你的笑话，一点都不好笑……我到现在做的这一切都是为了什么？牺牲了那么多门徒为的又是什么？是为了让宋喻去送死，是为了看见自己这样后悔吗？斗神铁！你去死吧！”

门外已兵荒马乱，中央麒麟门的爪牙已经兵临城下，源罗绑着混入麒麟门的白虎门奸细银栗出现在徐九舟面前。源罗早已看穿了银栗的奸细身份，却出于对她有着非分之想而一直



（接上页）要到游戏终盘才能取得。如玄青街道上的栅栏，要到终盘时跟竹安私塾右侧篱笆前的男子（初期不会出现）对话才能够开启，进去后可以获得一些道具和武艺录，所以多跟村民们对话是非常必要的。

没有挑破，在遭到银栗的连番讥讽后，他终于决定对白虎门大开杀戒，而银栗，也成了他与徐九舟交换斗神铁的重要筹码。

“我已经什么都可以放弃了……可以任由你处置，但银栗，只有她……”尚未从宋喻的死中解脱出来的徐九舟再一次处于崩溃的边缘。

“不行，如果把斗神铁交给他的话又会唤醒马央大战的恶梦了！”双子姐妹连忙阻止道。

在斗神铁的骗局被揭穿的现在，徐九舟只能凭自己的意志去做出抉择了，她擦干眼泪，厉声对城门下的源罗说道：“别梦话了！我怎么可能把斗神铁交给你！连死都已经不在乎的西方白虎门，要沦陷要让它沦陷去吧！”

面对门主的重新振作，城下的白虎门弟子们斗志也开始激昂起来，这个年仅16岁的女子在关键时刻竟会表现出的镇静与果断让源罗大为震惊。

“那么，再见了！”

只听得源罗一声令下，周遭突然变得死一般沉静，只有利器刺透肉体时发出的声响像惊雷般刺入了在场每一个人的耳膜。翠铃像着了魔般将手中的青龙宝剑朝徐九舟疯狂刺去，速度之快出忽所有人的意料。

“青龙宝剑……银栗，这难道也是我的报应吗……”徐九舟苦笑道，倒在地上断了气。

在杀死了徐九舟后，翠铃所中的相克秘术也随即解除，她看着自己罪孽深重的双手，仰天长啸。

“最大的门派西方白虎门就这样自取灭亡了，真有趣……”一个熟悉的声音出现在了翠铃身后。

是田圣！

此时的他已彻底揭下了伪善的外衣，将中央麒麟门四神将之一、义居的养子身分暴露在真武面前。田圣以翠铃的性命要挟双子姐妹跟他前往麒麟门，因为传说中能解开麒麟门封印的“键”正是这对姐妹。徐九舟死后，操纵四神的四把神剑已经全部落入了麒麟门手中，而三百年前侵略央卦的盘庚也将再度复活。

为了保全翠铃的生命，双子姐妹答应了田圣的要求，而斗神铁也被中央麒麟门的人所夺，义居利用双子姐妹的肉体开启了传说之门，从异界召唤出了巨大的盘庚，央卦已处于灭绝的边缘，心狠手辣的他并没有因此而放过这对姐妹，还准备用她们的灵魂来启动斗神铁。

流程与要点



回到聚洛南的火焰泉会发生与玄武和源罗的二连战。与玄武发生战斗时要先破坏它的两条腿，这样它就会因为失去平衡而倒在地上，此时就可以用连续技攻击它的头部了，如此反复就可以轻松将其打倒。胜利后取得玄武剑谱的二十一、二十七和二十八式。与源罗一战并没有难度，注意回复并小心他的气功术就可以取得胜利。战斗胜利后来到门主房间会发生剧情。

与灵凯交手后可以获得“三盘剑奥义”，与灵凯、界六、唯眠等人对话完毕后与祝游对话就可以离开聚洛南。前往西方白虎门门主房间发生剧情，离开白千家时见到田圣并获得“武艺录 青龙六段三型”。

离开白千家后坐船前往狱法岛，来到塔前时会发生剧情。进入塔中后需要不断击倒每层的敌人才能继续前进，途中的宝箱中可以得到“武艺录 玄武七段”、“黑铁の足轮”以及“叶鱼の小刀”。来到塔顶后破坏房间四周的禁锢装置可以救下真武的父亲風白(ホウハク)。回到底层后会与有无兄弟发生战斗，战斗前可以得到“剑谱 三盘剑奥义”和“剑谱 三盘剑新奥义”，战斗过后分别与風白、灵凯和圣达对话可以得到“武艺录 三盘剑法九段”、“武艺录 三盘剑术九段”及“武艺录 三盘剑道九段”

坐船回到白千家，与总本山附近的门徒全部对话后，赶往白虎门门主房间，从左边道路可来到放置斗神铁(トウシンテツ)的房间发生剧情。之后回到此房间就可以和神兽朱雀战斗了。朱雀的攻击方式只有两种，分别是前冲和发射火焰。当其前冲的时候可以横向躲避，而当其发射火焰的时候只要向斜后方回避就能不受伤

白玄街道上有一处景色叫做白蛇间歇泉，游戏末期时和竹安首饰屋左边的男孩对话后会得知相关信息。再度回去调查间歇泉它们就会喷得很高，站在上面就可以来到隐藏地点赤翠窟，从而可以取得“正派七段一型”

害。在随机进行三次攻击后，朱雀就会停在空中，此时用飞剑术刺中它再发动气功术就可以让其降落到地面，接着就可以用连续技蹂躏它了。胜利后取得朱雀剑谱的十八、二十八和三十式。

离开白虎门后，可以前往朱雀门、玄武门打听麒麟门的位置。游戏已经接近尾声，此时前往央卦大路的各地可以发现一些以前未曾出现过的宝箱，比如前往竹安的私塾就可以取得“武艺录 青龙六段二型”、前往青龙门的龙牙就可以取得“武艺录 邪派七段二型”等等，不要忘了收集。与凰白、灵凯和正达对话还可以得到一些剧情相关的消息，他们三人的位置分别在竹安擂台、聚洛南祝游身旁以及北塞江英玄身旁。

经过重重险阻，真武终于踏上了中央麒麟门所在的弦星岛。在已经忏悔的焰兰帮助下，他开启了五扇大门，并在凰白等人的协力下成功手刃了源罗。现在，整起事件的幕后黑手义居就端坐在他的面前。

“我一直都在努力使自己成为央卦的臣民，但田圣和我远在西马的儿子长得太像了，每次看见他我都会想起自己的儿子。我只是想和田圣一起回去而已，我等了整整三百年，现在这个愿望终于马上就要实现了……”老态龙钟的义居坐在扶椅上，吃力地对眼前的真武诉说着自己的苦衷。但没等他说完，远处飞来的青龙宝剑却已经刺穿了他的身体。

“田圣！你在做什么？”真武对突然发生的这一幕大为震惊。

“哟，兄弟！”田圣轻浮地笑道，“我的确是赞成复活盘庚，但是为什么非得让我跟这个丝毫没有血缘关系的老家伙一起去西马？我可是央卦人！”



田圣说着，一把夺过义居手中的麒麟宝剑，并狂妄地宣称自己已经集齐了五把宝剑，央卦武门大统一的时代即将在他手中开始。不过这次他的阴谋却未能得逞，翠铃以自己的意志为真武保护好了其他门派的宝剑，并已下定决心继承东方青龙门门主之位，要让青龙门及整个央卦重新恢复往日生机。少年的剑刺透了田圣肮脏的身躯，在临死那一刻，田圣依旧丝毫没有悔改之意。

琉阳和璃阴用生命最后的余温抑制了盘庚的暴走，三百年前五大门派联手封印盘庚的壮举如今由真武一人再度上演。巨大的盘庚倒下了，央卦大陆终于再度挣脱了死神的束缚，而拯救它的，却是个年仅17岁的少年。

一切都结束了，真武和父亲凰白轻轻走向散发着淡紫色光芒的斗神铁，凰白用长满老茧的手掌轻抚着冰冷的装置，安抚着这深爱自己的女子的灵魂最后到达的地方。

“对不起，琉阳，你恨我吧……”

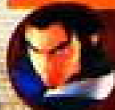
“琉阳是不会恨父亲您的，思念一个人要忍受巨大的煎熬，但是这20年来，琉阳却从来没有放弃过对您的思念。”

“女人比男人更善于忍耐，就算让她们一直等待，也不会有任何怨言……”翠铃意味深长地说道。

真武和父亲盘坐在斗神铁前，掏出腰间的双月宝剑，弹奏起了那熟悉的乐曲，风儿夹杂着悲凉的旋律不断扩散开去，仿佛要将这个凄美的故事带到央卦大陆的每个角落……

流程与要点

作好准备后坐船前往弦星岛，上岸后在宝箱中可以得到“武艺录 青龙七段”。上阶梯后需要打倒守门的敌人，并利用飞剑术刺中大门后再发动相应的气功术才能破坏大门。破坏各种属性的大门所需的气功术属性依次如下（括号中的代表破坏大门所需的气功术）：青龙（白虎）、朱雀（玄武）、麒麟（青龙）、白虎（朱雀）。每过一个门可以从宝箱中获得该门派的武艺录。在最



通关后会要求玩家生成一个存档，读取这个通关存档就可以开始进行二周目游戏。二周目中除了真武的等级、吟鸣剑等级和シンプメモ外，其他东西如剑谱、武艺录、道具、金钱、气功术等级等都会继承。（转下页）

后的玄武门前会发生剧情，之后一路前进就会与白虎和源罗发生二连战。

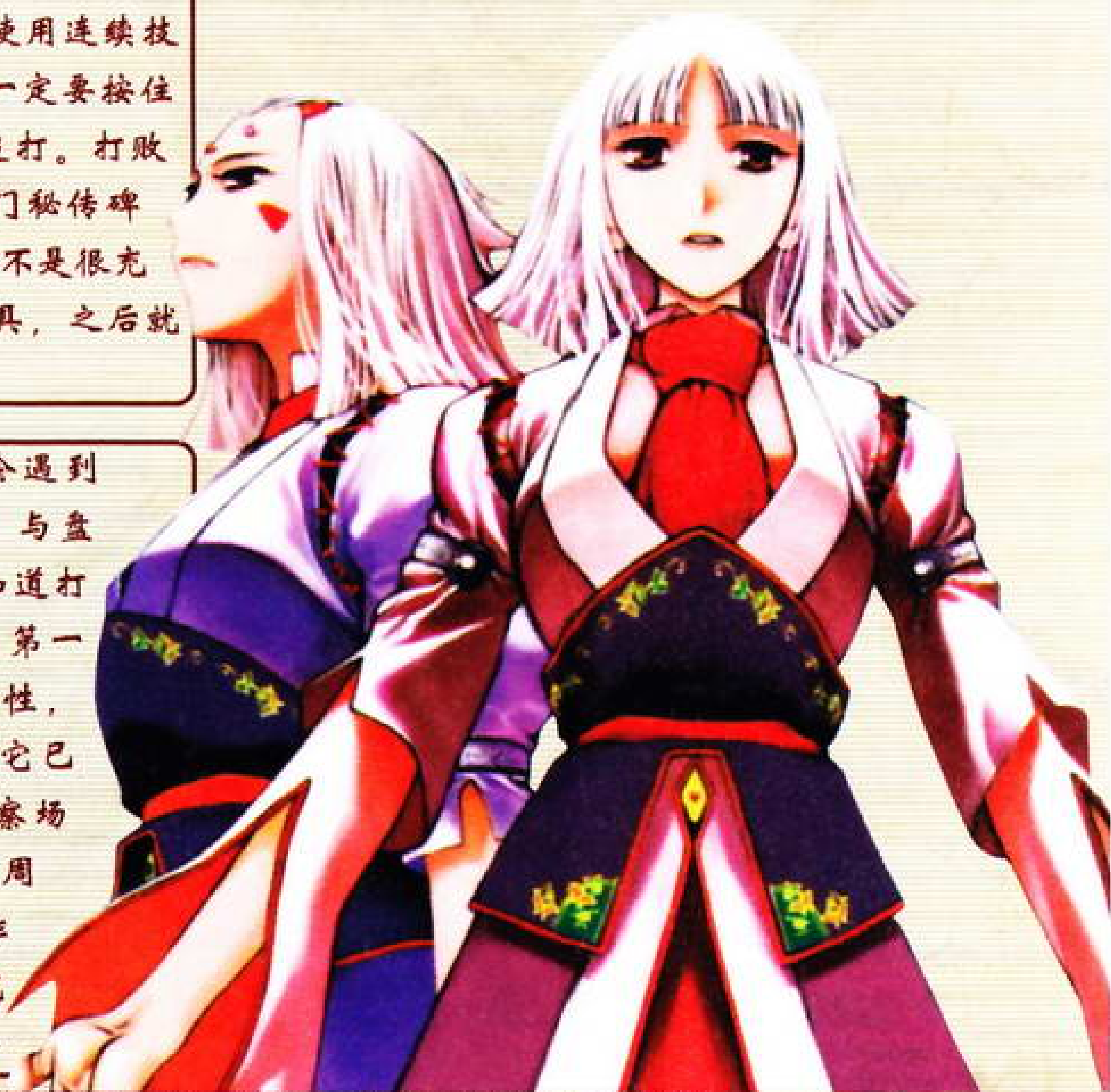
白虎的攻击方式不算复杂，它会不断地用身体冲撞真武，虽然动作比较迅速，但是掌握了其冲撞规律以后还是很好躲避的。在冲撞过数次后，白虎就会停下来，此时就需要冲上前去利用连续技不断攻击了。在白虎停止冲撞的时候，它还会采取两种攻击方式。一种是向前方吐绿色的液体，此时只要躲到它身后同样可以对其大肆攻击；另一种是爪子攻击，这个攻击方式会有一定几率附带"病"效果，从而大大降低真武的移动速度，如果此时它连番用身体冲撞真武的话，那是相当危险的。建议在战斗前先准备好数个"ヤ粉"，这样就算是中了特殊状态也能及时回复。打倒白虎后会获得白虎剑谱的十六、二十五、二十六和三十式。紧随白虎之后的是源罗战，他的实力和攻击方式和在朱雀门交手时相差不是很大，注意回复就可以取得胜利。

打过白虎之后继续前进会与青龙和田圣发生二连战。青龙一战和之前的四神战有些不同，因为田圣会在后方进行辅助攻击。与青龙自身的攻击相比，田圣的辅助激光攻击要可怕许多，如果不及时躲避的话会受到非常大的伤害。解决掉青龙之后，可以取得青龙剑谱的二十八和二十九式，之后就是与田圣的单挑了。田圣的攻击力非常高，而且会不停使用连续技攻击真武，在受到其连续攻击时，一定要按住×键防御和受身，免得受到进一步追打。打败田圣后不要忘记调查其身后的麒麟门秘传碑习得"麒麟气功术"，此时如果道具不是很充足的话，可以回大陆去补充一些道具，之后就是最终BOSS战了。

从秘传碑左边的小路前进就会遇到本作的最终BOSS盘庚（バンコウ），与盘庚的战斗分为两个阶段，如果不知道打法的话，那么此战将会非常艰难。第一阶段的时候，盘庚会不断地变换属性，当看到其吸入气体的时候，就表示它已经在变化属性了。此时要注意观察场景的周围，当其变换属性时，那么周围地上相应的属性就会升起光芒作为提示，来到该属性前按动×剑就会把该属性的宝剑插入地中，这样



真武之后发动的进攻才会给它造成伤害。使用与插入宝剑的位置相同属性的攻击会给盘庚造成比较明显的伤害，例如此时插入的是朱雀宝剑，那么使用朱雀属性的攻击时效果将会更加明显，这里建议采用物理攻击。如果之前把自由录升到了较高的段数，那么利用相生中积蓄的原理（如：青龙→……→青龙→朱雀），就可以给盘庚造成巨大的伤害，如果手中有"技命书"的话，在发动连续攻击之后，给它造成的伤害将更加惊人！盘庚的五种属性HP大约在1200左右，将某种属性的HP扣完后，该属性就会被封印（此时地上相应的属性会加上结界），五种属性全部封印以后进入战斗的第二部分。第二部分中，盘庚会喷出具有跟踪效果的火球来攻击真武，要注意躲避。对付该部分的盘庚必须利用相生中的循环原理来编排自由录（如："青龙→朱雀→麒麟→白虎→玄武"），找准时机进行连续攻击就可以迎来最后的胜利。



除此之外，二周目游戏时还会获得"三盘剑"的强化形态"三精三盘剑"，可以对敌人进行进行十下连续攻击，非常强力。相应的，二周目中敌人的能力也会得到加强，在敌人的配置方面也会发生一定变化。

NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸

《火影忍者RPG》的续作终于推出了，本作剧情上接续前作，一直到漫画中第一部结束。由于游戏的平台转移到了NDS上，所以战斗时的特写画面增加了很多，同时每项招式都配上了语音，使得战斗始终笼罩在热血的气氛中。这次为大家带来了游戏的攻略，希望各"火影FANS"能喜欢。 文 Pluto&NG 编 铭风



NDS
NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸
◆Tomy◆RPG◆2005年7月14日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NARUTO ナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸

开始菜单

はじめから	开始新游戏
つづきから	继续游戏
ファイルさくじょ	删除记录
サウンドテスト	音乐鉴赏（通关后出现）



基本操作

A键	确定、对话、调查
B键	取消
X键	调出菜单、战斗中防御
Y键	战斗中变更人物的位置
L键	战斗中取消行动（相当于B）
R键	战斗中人物替换
START 键	调出菜单
SELECT 键	进入存档
十字键	移动

菜单说明

どうぐ	道具，每种道具的上限数为99。
そうび	装备，包括武器和防具。
じんけい	阵型，特定的阵型攻击力，防御力，对异常效果的抵抗力上升。
じゅつ	消耗查克拉使用术。
ステータス	查看人物能力。
メンバー	人物出场顺序，包括先发、控制、待机。注意待机的不能获得经验值。

战斗菜单

こうげき	普通攻击
たいき	待机
じゅつ	术
どうぐ	道具
にげる	逃跑

术说明

随着人物等级上升，就可以学到各种术。而使用术时，有2种不同类型：

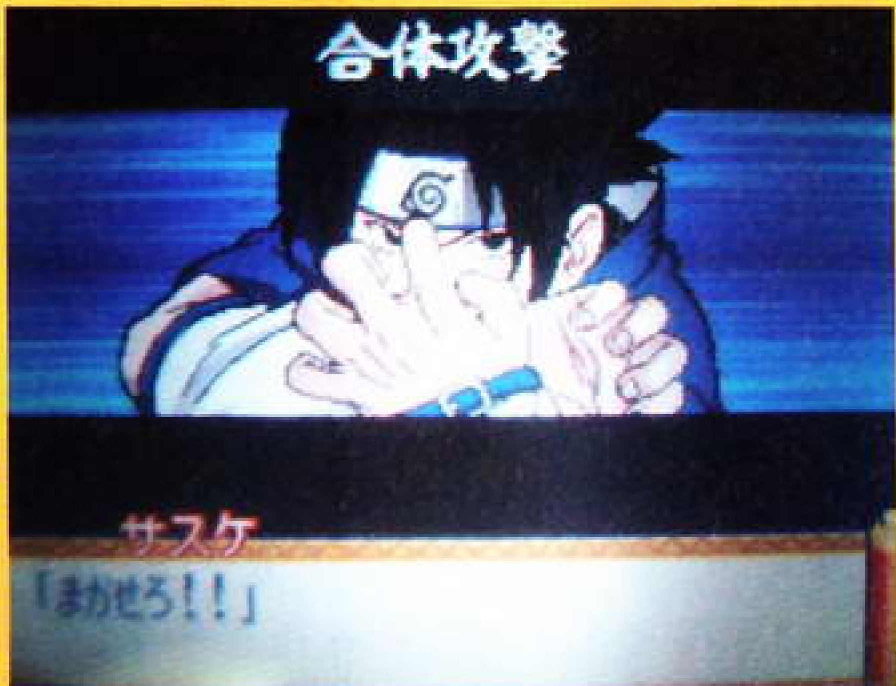
1.查克拉聚集

选择使用这类术时，在3秒内，用触摸笔在下屏不断迅速来回划或者直接按"A"键，这样就能在原本的基础上聚集更多的查克拉，从而增加了术的威力。相应地，消耗的查克拉也越多。

2.查克拉维持

只要维持黄条的尺寸在白色框内，这样术的威力就会增加。

合体攻击



两个人物相邻，其中一人进行普通攻击时就有可能发动两人的合体攻击。这两人的相性越好，则发动合体攻击的机率也越大，而且合体攻击的威力也越大。泡温泉可以提高两人的相性，具体见后面说明。

合体忍术

这是指两个人物协力发动术，具备特定条件就可以发动，具体见后面。

使用者	合体技名称	需要人物	出现条件
李	はっけごうれっぷう	李和宁次	宁次使用びゃくがん之后，李选择木ノ叶れっぷう
	木ノ叶かげらんぶ	李和佐助	佐助使用しゃりんがん，李选择おもてれんげ
	うずまき大せんぷう	李和鸣人	鸣人使用かげ分身の术，李选择木ノ叶れっぷう
鸣人	メルヘソくずし	鸣人和樱	樱使用うちなるサクラ之后，鸣人选择オナラ
	らせんちどり	鸣人和佐助	佐助使用しゃりんがん和鸣人使用かげ分身の术之后,鸣人选择らせん丸
丁次	かげまね大とっぱ	丁次和鹿丸	丁次站在鹿丸后面一格，选择にくだんせんしゃ
勘九郎	砂くぐつの术	勘九郎和我爱罗	我爱罗使用しゅかくのたて之后,勘九郎选择砂くぐつの术·どくけむり
牙	がつう连弹	牙和鸣人	鸣人使用かげ分身の术之后，牙选择がつうが
佐助	しゅりけんへんげ	佐助和鸣人	鸣人使用かげ分身の术之后，佐助选择かげしゅりけんの术
樱	火炎しゅりけんらんぶ	樱和佐助	佐助使用しゃりんがん之后，樱选择手里剑らんぶ
	しのびIQのけい	樱和鹿丸	樱在鹿丸的上侧或下侧，选择あんちゅうひやくの术
鹿丸	かげまねおんど	鹿丸和鸣人	鸣人使用かげ分身の术之后，鹿丸选择かげまねの术
手鞠	かげめいカマイタチ	手鞠和鹿丸	手鞠在鹿丸的前一格选择大カマイタチの术









通信

来到とうぎじょう和アソコ对话就可以和朋友进行通信。需要2台NDS和2枚卡带。玩家之间可进行对战，交换物品。

口寄せペット

在游戏过程中,会学会召唤四只动物,它们会跟同玩家一起行走，给玩家冒险时提供各种各样的帮助。

	口寄せペット	用途
	ガマ吉	在山崖前按“A”就可以登上高处
	ガマ龙	可以在特定的水路上行走
	トントン	在岩石前按“A”可以将岩石粉碎
	ミニカツユ	在毒沼泽上行走不会受到伤害

组み手道场

来到依赖受付所里面的忍控室，和イビキ对话就可以参加对战。挑战分为两种：

くみて：从给出的战斗队伍中选择一个进行对战，胜利后根据所需时间给出评价，还有战利品拿哦。系统会记录时间和评价。完成初期的挑战之后会不断增加新的挑战，后面有些挑战要特定人物才能选择。

サバイバルくみて：生存大挑战，队伍会连续不断出现，直到战败为止。最后系统会记录你战胜的队伍数，即使是战败了也还是有安慰奖拿的。

温泉会话

在木叶村右上方的温泉门口和依鲁卡老师对话，就可以选择人物泡温泉。其中选择特定的人物就会有特别事件发生，还会使人物的相性上升或者下降。由于时间有限，只能找到以下组合：

任务组合	效果
ナルト＋サクラ	相性下降
ナルト＋サスケ	相性上升
ナルト＋リー	相性上升
ナルト＋シカマル	相性上升
ナルト＋サスケ＋サクラ	相性上升
ナルト＋シカマル＋チョウジ＋キバ＋ネジ	相性上升
ネジ＋リー	相性上升
リー＋ガアラ	相性上升
シノ＋キバ	相性上升
サクラ	相性下降
シカマル	相性上升
チョウジ	相性上升
ネジ	相性上升



人物能力分析






鸣人（ナルト）

初期只能使用色诱术之类的胡闹忍术，而鸣人连弹的攻击力实在是太差了，而且还是单体攻击。鸣人二千连弹攻击力还算可以，是全体攻击。螺旋丸是范围攻击，对付小兵和后面的五人众不错，就是消耗300查克拉太多了。还有召唤蛤蟆老大和九尾狐攻击也是全体，攻击力还算过的去。总体来说，初期不好用，后期对小兵好用，不适宜BOSS战。

佐助（サスケ）

初期火遁系列的忍术都是范围攻击，拿来对付初期的小兵很好用。而且还会写轮眼，可以COPY敌人的攻击予以反击。狮子连弹的攻击力很差。后期虽然学会千鸟，不过之后很快就离队了……

小樱（サクラ）

樱的普通攻击力很差（MM的特权），初期都是做回复工作的，中期学会手里剑之后就可以和佐助发动合体忍术，全体攻击，对付小兵蛮适用的。后期的しゃーんなろーコンボ也不错，而且使用后樱的全能力上升。之后还可以使用サクラ吹雪之术，是对付BOSS必备的人物，回复和复活全靠她了。

丁次（チョウジ）

一看身材就想像出他的攻击力很强，而且还有攻击力上升的术。初期的肉弹战车和肉弹针战车碾死不少的小兵，和鹿丸的合体忍术影真似大突破也很好用。后期的倍化之术和超倍化之术就显示出更大的威力了，而且皮还很厚，对付BOSS不在话下。

牙（キバ）

攻击力很强的一个人物，而四脚之术又能提高速度。初期的牙通牙和后期的牙狼牙这两招能对BOSS造成很大伤害，而且还是十字范围攻击，对付小兵和BOSS都适用。和鸣人的合体忍术在战斗中也能发挥一定作用，不过HP低了点是他的缺点，都75级了才560HP，稍不留神就会被BOSS杀了。

鹿丸（シカマル）

和丁次形成鲜明对比的人物，作为队长的他，在后台指挥就可以了，不用出来抛头露面。他的忍术没一个好用的，中期的影黄泉之术可以使敌人行动不能，后期的影奈落之术可以秒杀敌人，但这些招术的命中率都太低了。真令人怀疑他的存在就是为了能和丁次发动合体忍术而已。

宁次（ネジ）

普通攻击一般，加入时又没什么强的忍术，之后学会的八卦六十四掌攻击力也很一般，使用白眼后，命中率和回避率上升。而八卦百二十八掌是范围攻击，攻击力还可以，不过要耗费150查克拉。个人觉得不如牙和丁次好用。

李（リー）

普通攻击蛮强的，但各忍术攻击力都一般，即使是表莲华也很弱。使用八门遁甲后，全能力上升，不过每回合会扣血。之后就可以使用里莲华，是单体攻击，攻击力不错。另外他和佐助或者宁次都有合体忍术，其中木叶影乱舞攻击力很强，BOSS战时也可拿来用用。

我爱罗（ガアラ）

防御型的人物，特别是使用守鹤之盾之后，防御力惊人。而攻击方面，流沙瀑流是全体攻击，攻击力一般。而沙瀑大葬是全体攻击，命中的话就可以秒杀敌人，在BOSS战中是肯定打不中的拉。

勘九郎（カンクロウ）

本以为他是个很弱的家伙，谁知道后期学会的“黑秘技机机一发”攻击力超强，在BOSS战中就更能显示他的威力，可以说是BOSS战必备的人物。和我爱罗的合体忍术效果是全员防御力上升。

手鞠（テマリ）

普通攻击力一般，虽然有通灵之术，但攻击力很低，一般都是放在金屋里面藏着的人物。







《火影忍者RPG2》剧情攻略

故事紧接前作，中忍考试的时候，大蛇丸在佐助身上下了咒印。在决赛的时候，佐助打败了我爱罗，从而粉碎了大蛇丸毁灭木叶村的计划，然而，三代火影在这次的战斗中牺牲了……

故事一开头，鸣人就在自言自语，说他自己是会成为火影的忍者，这时佐助突然出现，当然少不了一番讽刺。就在他们吵嘴的时候樱出现了，樱当然是向着佐助的。之后卡卡西出现，他会询问玩家要不要战斗教学（要教学的话选第一个），新手还是看看教学模式吧。打了一下就发生剧情，可怜的鸣人被佐助的火遁·豪火球之术一招摆平。看到佐助从卡卡西那里学会了千鸟，鸣人要求卡卡西带他去特训。而卡卡西却要他们三人去执行任务。从樱口中得知要去忍者学校的“依赖受付所”去接受任务。于是三人便朝着木叶村出发……



在上方有一个宝箱，屋子里也有一个，从房屋里的人那里得知这里是木叶村的森林。朝下方走，看到一个木叶标志的场所，走到上面就可以回复HP和查克拉。另外发现有些宝箱在很高的地方，现在暂时拿不到。一路上不断解决怪物和忍者，还找到不少的道具，终于回到了木叶村。



鸣人那贪吃鬼刚到村子，第一件想做的事情就是吃拉面。话没说完，就闹肚子痛，之后要在60秒之内进到鸣人的家（右上方的屋子）里去。然后向上方走，来到忍者学校，进入“依赖受付所”。对话，会把在森林里发现的狗交还给旁边的人，而主角们也得到道具和钱作为报酬。下一个任务是要去找三忍之一的纲手回来，然而大家都不知道她的消息。

来到忍者学校的2楼，在教室里找到惠比寿。依鲁卡老师曾说惠比寿是最优秀的忍者老师，但鸣人不认同。所以当鸣人向他打听自来



▲和木叶村门口的忍者对话，他会告诉你下一步去那里

也的消息的时候，他背着身，理也不理鸣人。于是鸣人就多重影分身，再使出色诱之术……惠比寿果然抵挡不住这招，告诉了鸣人自来也的下落，于是鸣人一行准备朝きたのひょう出发。众人正要走出学校门口，犬冢牙一队在后面叫住了他们。犬冢牙听到鸣人他们要去执行寻找三忍的任务之后，为了修炼也要求同行。而志乃和雏田也要求同去，却被牙阻止了。

四人一同出发，在大地图也出现了新地点“ひのくにかいどう”，进入之后发现右边的道路被石头挡住了，要从左边一直上去才能通过。之后来到このはきんざん，这里要用到地上的瞬身卷物来移动，途中不要忘了收集道具。继续深入，里面某些地方会下陷，这时可利用绳子爬上来。被水隔开的宝箱暂时无法拿到。最后下到某个地方，发现前进的路口被大石头堵住。牙使用一招牙通牙粉碎了石头。在牙他们前进的时候，佐助却发现了危险，立刻拉回他们，这时另一块大石块掉下来将路堵住了。正在他们发愁接下来怎么办的时候，鹿丸小队驾到了。



井野和樱这两个情敌见面总少不了一番对骂。就在她们闹得不可开交的时候，鹿丸说他们是要去找五代火影的继承人——纲手，听到这里鸣人又不服气，可怜地被樱一拳打倒在地。鹿丸叫丁次使一招“倍化之术”粉碎了石块。好

了，这下终于可以前进了。等他们走了之后，出现两个人物，原来是音忍四人众其中的两个，刚才的好事就是他们在背后搞的鬼。建议在出口那里练下级，因为下个地点开头要打个蛮厉害的BOSS。

进入之前最好回村子里面买多几个回复查克拉的道具。准备好之后来到きたのひとう，这是一片寒冷的雪地，而爱胡闹的鸣人和佐助打起雪战来。而在一旁注视着他们的“四人众”召唤出一个怪物まげんくぐつ来攻击他们。

这个BOSS的皮厚血多，一般攻击对它的伤害很小，不过鹿丸和丁次的合体技“影真似大突破”以及牙的“牙通牙”对他的伤害都有100左右。因此主要用这两招进行攻击，查克拉不够时用鹿丸使用道具给他们回复，再配合樱的回复，10来个回合就可以结束。



好不容易才打败了BOSS，那两个“四人众”闪身去向大蛇丸报告情况。鸣人一行接着去寻找好色仙人。由于雪地很寒冷，因而只能在外面呆上5分钟，超过的话就会回到进口附近的那间屋子里。朝东走，发现很多雪人，向下走，还是很多雪人，之后在某个红雪人和黄雪人之间的雪地走过便可以进入下一个场景（具体见图1和图2）。沿路一直向上，便可以找到自来也。好色仙人见到鸣人好像很高兴，一上来就一下“螺旋丸”招呼给鸣人，只见鸣人断线风筝般飞出去。之后向他打听纲手的消息，从他手中拿到了纲手的照片。自来也还提到了“晓”这个组织以及四代火影施加在鸣人身上的五行封印，之后就溜走了。众人决定去短册街去找纲手。而另一方面，大蛇丸正在为三代火影封印了他的双手的事生气，当听四人众说自来也去了短册街找纲手的时候，于是就带着手下兜前往。



▲［图1］从这里向下走。



▲［图2］向上走一步就进入下个场景。

回到“ひのくにかいど”，这时右边的石块消失了。从右上方的路口进去一直向右走，就可以来到短册街。拿着纲手的照片向街上的人打听纲手的消息，在右上方的空地见到自来也和某个女人在谈话，之后那个女人一下打飞自来也就走了。鸣人一行上前，发现自来也不省人事，鸣人再次使出色诱术。自来也一下精神起来，原来刚才那个女人就是纲手，叫鸣人去百乐那里去找纲手。和自来也一起来百乐，看到纲手正在这里喝酒。自来也和她说了三代火影死了，要让她做第五代火影。而纲手拒绝了自来也的要求，说钱和命不同，简简单单的赌上性命，简直是傻瓜才会做的事情。接着说火影根本就是个废物，只有笨蛋才会想做火影。听到这里，鸣人再也忍耐不住，提出要和她决斗，当然不是纲手的对手，受她一招“痛天脚”就败下阵来。



纲手问鸣人为什么对火影这个称号这么执着，鸣人说成为火影是他的梦想，接着使出还没完全掌握的螺旋丸攻向纲手，不过被纲手躲开了。纲手质问自来也，教鸣人这种不是他能学的忍术，实在是太不正常了，难怪像鸣人这种爱做梦的小鬼会说出要当火影的笑话来。鸣人怒不可抑，说只要三天就可以将螺旋丸彻底融会贯通。于是纲手就和鸣人打赌，说鸣人一个礼拜内能学会螺旋丸的话就承认鸣人能成为火影。

来到短册街的宿屋住宿，进去后留下鸣人一人在屋子里，正在鸣人等好色仙人等得不耐烦的时候，静音来了，和他说了关于纲手、断和绳树之间的事情，作为纲手的恋人和弟弟，他们都梦想成为火影但却牺牲了。她叫鸣人不要

和纲手打这个赌。另一边，自来也正在和纲手在百乐那里喝酒。自来也问纲手是不是很在意鸣人，因为鸣人和绳树很像……

静音说完后，鸣人不管那么多就去修行，来到“ひのくにかいど”，发现自来也已经在这里等他了。这次修行，自来也教鸣人通灵之术，然而可不是这么容易就学会的。现在的鸣人只能召唤出蛤蟆吉。有了蛤蟆吉的加入，就可以上到高的地方。

鸣人回到宿屋和静音对话，却由于一直修行，很疲惫而昏倒在地。之后纲手来到，静音阻止她明天去见大蛇丸而被纲手打晕。当鸣人醒来时，发现在地上的静音。静音醒来后想去追纲手，这时自来也来到了，不过他的情况很不妥，原来昨晚纲手在他的酒里下药，使他现在无法制造查克拉，而且身体都麻痹了。静音说了纲手是去和大蛇丸做交易，就是纲手治好大蛇丸的手，而大蛇丸就使断和绳树复活。于是众人决定去阻止他们。



来到ひのくにかいど，纲手站在断和绳树的坟前，这时大蛇丸出现，纲手假意要给大蛇丸治疗手而想乘机攻击他，不料被兜识破了。交易失败，大蛇丸带着兜愤愤地离开了。这时原先被挡住的道路可以通过了。上来没发现纲手的人影，却看到了被纲手打碎的墓碑。继续向前走，在尽头发现兜和纲手正在打斗，最初纲手占上风的，但后来一见到血浑身就颤抖，完全无法战斗。鸣人一行上前攻击兜，战斗到一定程度的时候发生剧情，兜一招全体攻击打败鸣人他们。自来也叫鸣人退下，使出通灵之术，谁知道在这个紧要关头由于受到药的影响只召唤出蛤蟆吉（晕死），接着鸣人也使出通灵之术，召唤出从没出现的蛤蟆龙（汗死）。这时兜突然冲到纲手那边，把守在一旁的静音打飞，再闪到鸣人身后，打飞了鸣人。就在兜对纲手下杀手的时候，鸣人冲过去挡下了他的攻击。鸣人趁机使出还没学会的“螺旋丸”来反击，谁知再次被兜打飞。正在兜嘲笑鸣人想成为火影的梦想时，倒在地上的鸣人一下站起来，大叫“这是我的忍道”朝兜攻击过去……结果还是和之前一样，败下阵来。不甘失败的鸣人，在影分身的帮助之下，终于成功使出了四代火影的必杀技“螺旋丸”，终于将兜打飞。然而之后鸣人也倒下来，原来在刚才的攻击中，兜趁机将他心脏的经络切断了，还好在纲手的治疗下和依靠九尾的力量活了过来。另一边的大蛇丸为了不让“晓”得到鸣人身上的九尾狐力量，趁自来也不注意的时候，跑过来攻击鸣人，却被纲手挡了下来。然而，恐血症的纲手根本就不是大蛇丸的对手，被大蛇丸打的伤痕累累，几次倒在地上。最后，纲手终于克服了恐血症，这时自来也也赶了过来。三人同时使出通灵之术……

自来也、纲手VS大蛇丸：蛮简单的，自来也的螺旋丸攻击力很强，不过要消耗300查克拉，使用2次就没拉。但他的普通攻击也很厉害，一般对大蛇丸造成200伤害。而纲手有一招单体攻击的术可以扣掉大蛇丸300多的HP，重复使用即可。大蛇丸的攻击很简单，草雉之剑可以使玩家的HP变为1，还好命中率很低，而他召唤大蛇的攻击最多召唤2次。一般不用回复就可以打倒大蛇丸。



虽然打败了大蛇丸，不过很可惜被他溜了。纲手看着地上的鸣人，想起了断和绳树，觉得鸣人和他们很像，把项链戴在鸣人脖子上，希望他能够实现他成为火影的梦想。之后众人回到短册街，还是在百乐那里，纲手终于答应做第五代火影。鸣人好像很不爽的样子，说她个性偏激、任性、花钱如流水、人阴险又蠢。被说成这样，纲手顿时冒火三丈，叫鸣人和她一同到外面去。两人的战斗再次开始，只见纲手躲开鸣人的攻击，但迎接鸣人的不是弹额头，而

是KISS一个。

回到木叶村，纲手终于成为了火影。此时此刻，在木叶村村口，来了两个忍者，一下把守卫打败了。察觉到外面不妥的卡卡西立刻出来查看情况，发现整个村子被施了幻术，就连他也不能解开。走到村子右边卡卡西家的旁边，幻术突然解除了。这时看到红和阿斯玛正在河那头分别和两个忍者对战。眼看他们两个就要败下阵来，卡卡西立刻使用写轮眼上前帮助。原来这两个忍者是佐助的哥哥鼬和鬼鲛。他们来木叶村的目的是什么呢？鼬说他们是来找东西的，之后不由分说就动手攻向卡卡西。



卡卡西VS鼬和鬼鲛：卡卡西的雷切攻击力很厉害，用2次就可以搞定鬼鲛。雷切最好在他们两个在同一行的时候使用，这样就可以同时攻击2人，可别白白浪费了查克拉。而鼬的攻击“分身大爆破”是卡卡西的写轮眼克隆不来的，而克隆他的三下苦无攻击不错，三下苦无攻击可以对鼬造成600左右的伤害。总体来说难度不大，也不用回复就可以胜利。

战败的鼬使出了写轮眼血继限界的真正力量——幻术·月读，即使是卡卡西也无法抵挡这一招。之后鼬终于说了他们来木叶村的目的是要拿回四代火影的遗物，即鸣人身体里的九尾。卡卡西说出他们的组织是叫“晓”后，鼬立



刻命令鬼鲛带卡卡西一起走。正当此时，凯及时赶到，并且一招木叶刚力旋风击退了鬼鲛。之后不想挑起战斗的鼬带着鬼鲛离开了。

在卡卡西家里，几位上忍正在讨论刚才的事。佐助这时来找卡卡西，很奇怪卡卡西躺在床上，而且都是上忍聚在旁边。不巧此时有个忍者来问道：“那个鼬回来的传言是真的吗？而且还在找鸣人。”听到这个，佐助立刻冲了出去，来到了面馆，发现鸣人不在这里。从大叔那里打听到鸣人被自来也带着一起去修行了。

在花柳街，来到这里的自来也决定在这里住一晚。这时，在他们面前一个漂亮MM走过，自来也色心又起，把房间钥匙交给鸣人后就去寻找那MM去了。鸣人独自一人在房间里一边生好色仙人的闷气，一边在修行。这时鼬和鬼鲛找上门来了，果然他们是想得到鸣人体内的九尾，正当他们想带走鸣人的时候，佐助终于赶到。佐助是为了杀死鼬才活下来的，他使出千鸟朝向鼬冲了过去……这个战斗只是发展剧情，根本没可能打赢鼬的，为了不让他们带走鸣人，佐助几次攻过去，不过都被鼬打飞回来。鼬对佐助使出了月读，看着佐助痛苦的样子，鸣人便展开攻击，就在此时，自来也来到了，原来他是一早就察觉到鼬他们的阴谋的。就在自来也使出绝招时，鼬带着鬼鲛跳楼逃跑了。

鸣人正在房间里休息，这时樱来叫他一同去木叶医院看望佐助。来到医院2楼的病房，纲手刚给佐助治疗好伤。看着鸣人变得越来越强大，佐助提出了和他对决的要求。由于佐助咄咄逼人，鸣人想拒绝都拒绝不了。上到医院顶楼，两人最初的对决终于开始……轻松战胜佐助后



发生剧情，佐助使出千鸟，而鸣人使出螺旋丸。不忍心看着这种情况发生的樱突然冲上前想阻止他们，眼看两人的攻击就要打到樱的身上，在这个关键时刻卡卡西赶来分开了两人。之后，卡卡西对自来也说出来他们两人决斗的原因。鸣人是希望佐助能够认同他，而佐助是感到鸣人的成长速度而产生了危机感。

来到村子右下边，樱对鸣人说了大蛇丸在佐助身上下了咒印的事。而另一方面，卡卡西在对佐助说教，叫他放弃做复仇者。卡卡西走

后，音忍四人众出现，叫佐助去投靠大蛇丸，这样就可以得到强大的力量。为了力量，佐助动摇了，他决定去投靠大蛇丸，这也是复仇者的命运。佐助在离开木叶村的途中，遇到了樱。不管樱怎么劝告，还是动摇不了他的决心，在打晕了樱之后就和四人众一起离开了木叶村。

樱醒来后发现佐助已经不知去向了，赶紧去向纲手报告。纲手听了之后，吩咐鹿丸去把佐助追回来。鹿丸要求派上忍和中忍一起去完成任务，然而，村里的上忍和中忍都有任务离开了村子。纲手要求鹿丸在30分钟内召集优秀的下忍，然后出发。叫上鸣人、丁次、牙、李（在えんしゅうじょう找到）、宁次一共6人，鹿丸向众人说明情况后便准备出发。临走前鸣人向樱保证一定会带佐助回来的。

来到ひのくにこっきょう，发现道路被石块挡住。回到木叶村，找到纲手，她便会教你召唤多多的忍术。之后用多多就可以粉碎挡路的石块，这样就可以继续前进了。走了一会就遇到四人众之一次郎坊，恶战难免……

次郎坊：他的必杀技土遁·土陵团子很厉害，所以排列队伍时按最分散排列，这样他这一招每次只能攻击到一人。只要这样就不会全军覆没，注意回复，战胜他只是时间问题。



继续往前走，进到大树的洞里，不断利用瞬移卷物移动，之后从某个大树洞出来，这时赤丸大叫2声，原来它闻到了佐助的血的味道。宁次利用白眼查看周围的情况，觉得很奇怪，因为一路上居然一个陷阱都没有。看来是四人众小看了鸣人他们，以为他们不会追上来的。于是鹿丸打算将计就计……四人众其余三人等次郎坊都等得不耐烦了，这时次郎坊终于赶上来了，并叫多由也让他来背棺桶，然而却被鬼童丸发现这个次郎坊是伪装的，还把埋伏在旁边的众人逼了出来。既然被识破了，也没什么好隐瞒的，原来次郎坊是鹿丸变身的。鬼童丸叫其余两人先走，自己来对付鹿丸他们。

鬼童丸：“忍法·蜘蛛粘金”的攻击范围为十字，而忍法·蜘蛛巢开攻击范围为一半，不过命中率很低，被命中的话暂时行动不能。蜘蛛战弓·凄裂为单体攻击，被他这一招命中的话，HP就会降为1。另外还可以使用“口寄·せの术”召唤怪物。队形还是分散开来打，注意他那招蜘蛛战弓·凄裂就可以。



还剩下两个四人众，鸣人他们终于赶上来了。和他们2人战斗一阵便发生剧情，鸣人一行败下阵来。之后左近带着棺桶先离开了。而这时砂之国的我爱罗三人来到这里，原来火之国和沙之国结成联盟，他们这次来是帮助鸣人他们的。在多由也准备对鸣人他们下杀手的时候，我爱罗一行赶到，手鞠一招就把她打飞，从而救下了鸣人他们。整理好队伍之后便可以挑战多由也。

多由也：她处于咒印状态二，能力很强。她会频繁使用魔笛·梦幻音锁，是全体攻击，而且被命中就会行动不能。一旦处于行动不能状态就立刻用樱的术消除。如果樱行动不能的话就用道具消除，否则没她的回复，死的人就多了。魔境の乱这招可以吃掉对方的查克拉，攻击范围为十字。而口寄·せ死の旋律是单体攻击，攻击力一般。没查克拉就用普通攻击比较强的角



色来和她对抗，如牙和丁次。

打败他之后，众人继续追佐助。一直往下走，终于追上左近，然而他把佐助从棺桶中放了出来，现在的佐助已经不是以前的佐助，当鸣人叫他一起回木叶村的时候，他却飞速走了。而左近也开始阻止他们。看来不打败他是无法继续追赶佐助的了。

左近兄弟：分为左近和右近，2个人都是处于咒印状态二。最好先选定其中一个集中攻击，然后用攻击力高的人物如丁次和牙用最强的忍术招待他，快速解决一个再说。如果被他们同时攻击同一个角色，那人就凶多吉少了。

终结之谷，一切的一切都在这里终结。鸣人终于追了上来，鸣人对着佐助喊到："大家都拼着性命来带你回去啊"。

"哦，那还真是辛苦你们了"佐助冷冷地回答，转身就要走。

"你把木叶的伙伴都当成什么了！"鸣人大喊着朝佐助扑了过去，把佐助打飞好几丈远。

"伙伴？和你说的那些伙伴在一起，我就能变强了吗？我要去大蛇丸那里！"

"大蛇丸可是杀了三代火影，毁了村子的家伙！你以为他会那么好心来帮你吗！他只是想要你的身体而已！说不定你再也回不来！说不定还会被杀！那种地方你还会去吗？"

"只要能达到目的，这些都不重要。要是你还妨碍我的话，就别怪我了。"

"我不会让你去的，就算来硬的，我也要带你回去"

"嘿嘿嘿，那个时候你也笑了，在医院楼顶的时候，那个时候你不是很想和我打的么，不是很兴奋么"

"一开始是，但是，你却……变成这样，那个才不是我所想要的！"

"我才不想知道你是怎么想的"说完就把鸣人一拳打飞出去。

佐助也想不到这股力量竟然这么强大，察觉到力量在不断涌上来。鸣人也发现眼前的佐助比以前厉害多了。然而为了带他回去，可顾不了那么多了。两人的决斗再次展开……

佐助：战斗时尽量都用普通攻击，把查克拉留下来以待下一场战斗使用。佐助只有千鸟这招对玩家造成大伤害，其余的都可以无视。注意佐助使用写轮眼后不要再用普通攻击了，因为他会COPY而反击。

发现佐助处于黑暗控制下的鸣人，为了这一生的挚友，使出了隐藏在他身上的九尾狐力量，就算把佐助的手脚全折断，也不会把他交给大蛇丸。面对九尾的力量，佐助根本就不是对手。就在鸣人对佐助攻击时，佐助也施出了最后的手段，咒印状态二，这时的佐助背后竟然长出了一对翅膀。恶斗再次展开……

佐助（状态二）：这个状态下的佐助攻击力很强，而且还有千鸟的加强版——暗黑千鸟，攻击范围为3行，要特别注意这一招。而鸣人由于有九尾的力量，使任何忍术都不用消耗查克拉。这样就可以无限使用螺旋丸，再加上其余人的配合以及樱的回复，就能立于不败之地。



战斗进行到一定程度，便会发生剧情，为了了断这场战斗，2人决定在这个终结之谷作个了结。鸣人使出了究极螺旋丸，而佐助也使出了暗黑千鸟，随着刺耳的声音，螺旋丸和千鸟碰撞在了一起，暗黑与火红交织。最后，鸣人倒了下来，而佐助的护额由于受到攻击而掉落在鸣人身边。就这样，佐助还是离开木叶村投靠大蛇丸去了……

之后，众人来到了鸣人的身边，宁次使用白眼找不到佐助的身影，而赤丸闻了闻地上的护额，牙告诉其余人这是佐助的。过了一会，鸣人醒过来了，他再次向樱保证一定会把佐助带回来。鹿丸由于这个任务失败而垂头丧气，和众人商量要去音影村把佐助带回来。

这时大地图上出现"オロチまるのかくれが"，即是大蛇丸的隐匿处，为了佐助，鸣人一行不得不入虎穴。一路前进，路上的道具不要忘了取。通过瞬移卷物的转移，来到了一扇封印的门前，要用到路上收集的道具才能打开。进去之后，正当他们不知道这是什么地方时，君麻吕从中间的门出来了，鸣人问他大蛇丸究竟为什么盯上佐助，到底想做什么？原来大蛇丸已经拥有了不死之术，然而要学会所有的忍术，得到世界所有的东西，要花很长时间，并且即

使不死，也不可能一直保持着这个肉体，因而要在身体朽化之前，寻找新的强悍的肉体来做灵魂的容器，而这个容器就是佐助。为了阻止大蛇丸的阴谋，战斗在所难免。

君麻吕：处于最终状态的怪物，攻击方式有3种："十指穿弹"的范围为列向3格，攻击力100左右。"早厥の舞"是间隔范围，肯定至少有2人在他这招的攻击范围内，攻击力100多。"铁线花の舞"，单体，攻击力200左右，附带行动不能效果。勘九郎的黑秘技机机一发能对他造成500左右的伤害，鸣人影分身之后，普通攻击也有300左右，时不时切换牙或者丁次出来用必杀攻击。



鹿丸发现君麻吕所用的术是血继限界，而失败后的君麻吕突然冲到众人中间，想和众人同归于尽，正当他发动忍术时，却突然停住了。原来他是带病作战，身体早就承受不住了。接着进到门内，发现前面一片毒沼泽，走到上面就会受到伤害。回去找纲手，她会教你召唤カツユ的术。骑到カツユ身上通过毒沼泽就不会受到伤害。继续前进，中间那扇门才是正确的道路，不过想要收集道具就把其它的先走一遍吧。

最后来到深处的一扇封印的门前，而这时佐助终于来到了大蛇丸这里，他要求大蛇丸赐予他强大的力量。大蛇丸也把他的未来寄托在佐助身上，就在此时，鸣人一行冲了进来。鸣人再次劝告佐助回到他们身边，佐助犹豫了一下，闪到大蛇丸身后去了。而大蛇丸是肯定不会让他们把佐助带回去的，因为佐助对他来说有重要的用途。他使用通灵术把五人众召唤出来，看来不把五人众打败就不能阻止大蛇丸。

对五人众：最终战之前的热身，最好把队伍分散，以免全员被次郎坊的土遁·土陵团子攻击，之后就使用各种强力招式尽情地招呼他们吧。查克拉不够就用道具全恢复，HP低了就用樱的全回复，人死了就用樱的复活，胜利一方终归是属于玩家的。千辛万苦打败五人众之后，鹿丸使用道具给大家全回复，终于迎来了最终之战。

大蛇丸：召唤出蛇王的大蛇丸站在蛇王头上，口含草雉剑，攻击方式有以下几种。

口寄せ·マンダ：召唤蛇王进行全体攻击，攻击力200左右。

杀气：全体，效果为行动不能，命中率很低。

大突风：全体，攻击力50左右。

普通攻击力250左右，他的那招口寄せ·マンダ很厉害，一不小心就会被全灭。安全起见，每回合都要用樱的全体回复才行。推荐用黑秘技机机一发，攻击力有500多。鸣人的螺旋丸虽然有300多，但还花费300的查克拉，实在不划算。另外注意大蛇丸也会回复，一次250左右。



经过20来个回合，战斗也迎来了胜利。正当众人高兴的时候，却发现他们打败的只不过是大蛇丸的分身，而这时真正的大蛇丸出现，一招风遁·大突破就把众人打倒在地。大蛇丸叫佐助跟他走，说完就进去里面的房间，而佐助看了看倒在地上的众人，为了得到万华镜写轮眼的能力，也为了复仇，不得不尾随大蛇丸而去……

之后，卡卡西来到了，将鸣人等人带回木叶村治疗。鹿丸作为这个小队的队长，不但没能完成这次的任务，而且个个伙伴都重伤，觉得自己不适合做忍者，还为自己的天真和缺乏力量而内疚。手鞠问他是不是害怕失败，鼓励他不要逃避现实。

自来也来到鸣人的病房，他正式收鸣人为弟子，在今后三年里要好好培养他。自来也收到关于晓的确切情报，他们下一步的目标就是鸣人。而鸣人不想把时间浪费在无谓的修行上，因为他必须赶快追回佐助，不然的话佐助就会被大蛇丸杀害。既然鸣人已经知道了大蛇丸的

真正目的，自来也也不再隐瞒。他调查过大蛇丸的那个不死之术，那个术必须要等上三年以上才能转移到下一个肉体，而大蛇丸才转生不久，因而在之后三年时间里，佐助是不会有危险的。听到这个消息，鸣人终于放下心来。但是，自来也叫他还是忘记佐助的事，因为佐助是自愿去投靠大蛇丸的，无论鸣人怎么做，也无法改变佐助的心。不管怎样，鸣人下定决心，就算只有一个人也要研究出厉害的忍术，一定要把佐助救出来。

樱觉得自己不但帮不上鸣人他们的忙，还一直拖后腿，感到很内疚，于是决定向纲手学医术。而其他人也决定努力修行，使自己变得更强。在村口，我爱罗一行三人也因为完成了任务而要离开，鹿丸来给他们送行，对他们这次出手相助表示感谢。

在忍者学校楼顶，鸣人和纲手告别之后就和自来也一起离开修行去了……本作的故事到此也就结束了，以后的故事就由《火影忍者RPG3》来揭晓了，一起期待吧！

通关要素

1.去佐助的家（村子右边），在左上方调查盖着的第七班的照片，就可以得到サスケのおもいで，使用这个道具，就可以使佐助重新归队，能力和离队时一样。

2.去组み手道场挑战くみて，“へんそくてき？よそくできないうごき”上忍评价就可以得到ガアラの忍しきふだ，使用后我爱罗（ガアラ）加入，能力和通关前一样。

3.通过“ついにけっちゃく！？”上忍评价就可以得到テマリの忍しきふだ，使用后手鞠加入。（出战队伍中有鹿丸才可以选择这个对战）

4.继续挑战其他队伍还可以得到纲手和堪九郎。

5.用木ノ叶ひでん忍术和志乃（シノ）或者天天（テンテン）换道具，使用换回来的道具就可以使他／她加入，注意只能二选一。

6.用しのびばな·ハナシノブ和雏田（ヒナタ）或者井野（いの）换道具，使用换回来的道具就可以使她加入，也是二选一，放弃一脚踏两船的念头吧。

7.在短册街花50000两可从街上的MM那里买到エビスの入よくけん，可以选择エビス泡温泉。

8.在忍者学校3楼课室花50000两从小女孩那里买来このはまるの入よくけん，可以选择このはまる泡温泉。

9.从游戏开头那间房子里头的人花80000两买到くれないの入よくけん，可以选择くれない泡温泉。

10.从终结之谷进入ひのくにこっきょう，一直向前走不久就可以花150000两买下ブンたの入よくけん，可以选择ブンた泡温泉。

11.在大蛇丸的隐匿处的毒沼泽，从第二扇门进去，可以花150000两从男子里买到マソダの入よくけん，可以选择マソダ泡温泉。

12.和斗技场（とうぎじょう）右下的男子对话，花80000两可买得アソコの入よくけん，可以选择アソコ泡温泉。

13.“ポッチャリけい ばんざい！”上忍评价可得到アスマの入よくけん，可以选择アスマ泡温泉。

14.“たかき せいしゅんのかべ！”上忍评价可得到ガイの入よくけん，可选择ガイ泡温泉。

15.去忍者学校顶楼，和木叶丸对话，正确输入暗号（如图）就得到秘传口寄せシート。

16.从静音那里得到ちぎれた卷物5。

17.通信对战胜利20回可以使卡卡西加入，胜利50回可使自来也加入。

18.大蛇丸老巢的那扇封印的门到底怎么打开呢？里面又有什么秘密呢？还在研究中……

后记：作为《火影》FANS，对这款作品当然不会错过。虽然之前从宣传图片上就知道本作的画面比GBA的好不了多少，但入手后发现本作的语音很多，每当角色发动必杀技的时候都有一段配音，以及在行动之前都会先喊一句话，这些都令人听起来很热血，假如以后的机战DS能做到这样的效果我就心满意足了。游戏的流程还算可以，我通关的时候用了20个小时左右，人物平均等级60级。不过据说要想全部上忍评价通过“组み”手中的挑战就必须90级以上。由于时间仓促，本次的研究就到此完毕了。



GBA 甲虫王者

◆SEGA◆RPG◆2005年6月23日◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆128M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线

甲虫王者ムシキング

根据日本人气动画"甲虫王者"而改编的游戏。动画世界中盛行的是一种叫做"甲虫王者"的游戏，而由于其比赛方法简单，场地环境等要求均相当低，因此很快在现实中的日本流行起来，吸引了大量小孩投入其中。而作为其战斗必备产品的技能卡片周边也卖的异常火爆，甚至有人称该游戏为"口袋妖怪终结者"。那这名为"甲虫王者"的游戏到底有没有这个能力呢……不妨一起到其游戏世界中探索一番它的魅力吧！

游戏系统介绍

基本操作

A键	确定
B键	取消，对话时按住可快速跳过对话
十字键	通常为移动，比赛时为选择出招
SELECT键	剧情模式中对话时按可以随时退出以设定牌组

甲虫王者的对战规则



对战前会让你选择是要"カードえらぶ"（自行选择卡片），还是"デッキえらぶ"（选择设置的卡片组。）此时还可以按SELECT选择装备特殊卡。如果选择"カードえらぶ"就会进入卡片选择界面，先是选择甲虫卡片。可以按R查看该甲虫的详细信息。

卡片的左侧是对该甲虫的详细指数说明，テクニック为技术值，たいりょうく为体力值。三个颜色的圆圈则分别代表各个技能的基本攻击力。其中较大的一个圈为该甲虫的必杀技所在位置。红色表示石头，黄色为剪刀，蓝色则是布。（对，你想的没错，游戏的主要过程就是玩包剪锤……这个稍后再说。）



选择完甲虫卡之后就是分别在包剪锤各个位置上添加技能卡，按R同样可以详细查看。值得一提的是，卡片上方的两排格子，第一排为



甲虫的属性，由甲虫卡的本身决定，不可改变。第二排为技能卡的威力发挥效果，甲虫属性所对应的那一格即为给该甲虫装备该技能卡所能发挥的效果，其中◎最好，其次是○，最差的为△。全部设置完毕之后，就可以开始甲虫决斗了，之前还会显示双方甲虫的技能，还可以看到用◎，○，△表示的技能适配情况。

补充一下，选择卡片的过程强制为30秒，超过则会立刻进入战斗，对卡片不熟悉的话最好在准备过程前了解一下。之后就是双方在限定时间内选择包剪锤……胜利的一方就可以发动该项目上对应的招数，若是平局则双方都减少少许HP。之后重复，直到有一方战败为止。游戏为3局2胜，败者选择新的甲虫。但要注意的是，为了公平起见，胜者甲虫的HP不会恢复。（PS：战斗过程中甲虫的动作倒是颇值得一看……丝毫不比KOF里超人们的攻击方式逊色。）



在战斗结束后会给出评价，无伤害完胜对手的话是"パーフェクト"（完美），只用一只甲虫获胜则为"大胜利"，使用两只的话则是普通"胜利"。同时会记录战斗次数和胜率。

怎样？是不是觉得有点意思呢？简单的规则和有趣的战斗。有兴趣的话甚至可以自己制作点卡片玩玩，惟一的遗憾就是……没有甲虫的战斗画面。炎炎夏日，同时也是甲虫们出现的季节，不知道大家玩了这款游戏后会不会迷上这些可爱的小东西呢？：）

卡片的入手方法



游戏中的战斗，只要是非剧情战斗，就可以获得卡片，但是战斗前必须消费一枚战斗代币，以此来获得一张卡片。无论战斗结果，这张卡片都已经成为你的囊中之物了。而战斗代币每回家休息一次就会增加3个。

通往甲虫王者之道

虽然这款游戏被厂商归为RPG，但故事发展方法非常简单，只要看到去地图上标有NEW和"イベント"字样的地方就可以逐步发展剧情，而当地图上没有这样的地点时就可以回家结束这一天，当新的一天来临时就又有新的剧情。另外游戏中有时间设置，每出入一次地图上地点时间就会流逝，一天内只能进3个地点，之后会天黑，必须回家休息才行。





选择好存档后选第一项是制作存档，可以选择男主角或是女主角，接着是设置玩家生日，最后是姓名，全部输入完以后就可以选择该存档进行游戏了。进入存档后有4个选项，从左往右分别是故事模式，联机战斗，设置卡组和特别选项。在特别选项中，可以查看近几年发售过的周边卡片，也可以和战斗过的NPC进行模拟战斗。而最后的问答模式必须达成一定条件才会开启。

（PS：游戏中虽然在家中有存档的选项，但是随时关闭电源也有中断记录。但是千万不可在甲虫比赛时切断电源，否则下次读取存档时会判定你失败这一局……也就是说在这个游戏中S/L大法无效。）



1．在游戏的最初，朋友タクマ会对你进行战斗教学。在战斗中，上对应石头（グー），左对应剪刀（チョキ），右对应布（パー），按方向键选择要出的项目。接着会与タクマ来一场模拟战斗，他经常会报自己要出什么东西，因此非常容易取胜。（敌人的话中经常会暗示自己要出什么东西，不过对于日语苦手来说恐怕只好自己琢磨一下了……）最后选择第一项就可以结束教学。

2．又到了暑假的日子，主角想起来自己和朋友的约定，急忙从家中出来，却撞上了迎面而来的ネブ博士……

3．在朋友リョータ的家，两人交谈后决定去研究所见见ネブ博士。

4．前往研究所，不想在门口遇到神秘的黑衣人。之后遇到ネブ博士，进行战斗，可以获得些卡片。离开这里后，天色已晚，快点回家吧。

5．在游乐场内遇到了ネブ博士的朋友ニシヤマ店长。交谈完毕后可以和这里的人进行友谊战。

6．游乐场内，再次遇到之前的黑衣人，原来是个想获得珍稀卡的家伙，与リョータ的对话中选择“研究所だょ”。



剧情过后，与ブラック博士进行比赛。虽然这家伙的甲虫相当厉害，但是他却只会一成不变的出必杀……因此简单就能获得无伤胜利。

离开这后今天也没什么事了，不想找人比赛的话可以早点回家休息。

7．在游乐场遇到了ネブ博士，他向主角提到甲虫王者的“公式大会”即将举行。

8．又是在游乐场，与リョータ谈话选择“ムシキングだ”。之后ニシヤマ店长出现，对主角就公式大会进行说明。

9．在游乐场附近的道路，遇到了游乐场里两个宣传“甲虫王者”游戏的机器人……两人对主角是否有实力参与公式大会产生分歧，于是让主角与刚好经过这里的ナオ来一场比赛。



10．战胜了ナオ之后，还是在游乐场附近，遇到前来挑战主角的デンスケ，他认为主角之所以能赢ナオ是因为ネブ博士给的特殊卡的关系。主角当然要和他好好比试一下来说明自己的实力。

11．在游乐场遇到リョータ，谈话中依次选择“GPだ”和“画面のぞく”。之后碰见了ヨシノブ，与他来一场比赛。要注意他甲虫的究极必杀，威力非常大，尽量不要出被他必杀克制的招数。



12．在自己家门口，遇到了来找自己的リョータ，两人想起了之前ブラック博士说的话，都有些担心。赶到游乐场，发现ブラック博士果然在那，而ニシヤマ店长正在和其周旋，最后两个人决定来场比赛，正当大家为ニシヤマ店长赢了第一局感到高兴的时候，没想到ブラック博士连扳两局，竟然赢了ニシヤマ店长。获得胜利的ブラック博士得意的扬长而去。

13．当一周后，大家再前往游乐场时，得知ニシヤマ店长失踪了。最后ネブ博士赶来，告

诉主角不用担心。

14．在学校里遇到了朋友ユーコ。得知主角在为参加公式大会做准备时，便把主角带到了附近的游戏厅，并让主角和这里的高手们挑战学习一番。不过没想到，她竟然自己要求做主角的第一个对手。不过还好她的甲虫并不难对付。之后地图上会有新的地方可以去。

15.和大家一起来到研究所，发现ネブ博士一副萎靡不振的样子，询问之后得知，原来是ブラック博士侵入研究所的电脑，盗走了不少卡片的数据。

16.大家为了寻找ブラック博士的线索，来到了游戏厅，一个小鬼自称知道关于ブラック博士的情况，不过得先打赢他才行。

17.得到情报后赶往研究所，没想到竟然在路上遇到ブラック博士。一路尾随，发现他的藏身之处竟然就搭建在研究所的边上……

18．去研究所，把这一情况告诉ネブ博士。于是大家决定一同前去见ブラック博士。

19．众人来到ブラック博士在研究所旁边的藏身之处，没想到，ブラック博士竟然说ムシ王和クワ王已经把文件带走了。

20.回到游乐场，发现ムシ王和クワ王也失踪了。デソスケ说自己知道它们的去向，不过……条件自然又是要和主角一较高下。

21．在リョータ家门口，突然遇到了ムシ王。结果ムシ王被机灵的ユーコ给耍了……



22.在ムシ王的带领下，最后大家在游戏厅附近找到了クワ王。ネブ博士出现并要求它交出拿走的文件，不过它却要主角战胜他才行。赢了他之后，它说文件其实并未拿走，在ブラック博士那。

23.赶到ブラック博士的藏身地，发现那空无一人，再回去找クワ王，这下他终于决定把事情的经过全都讲出来。在クワ王讲完之后，遇到了经过这的ブラック博士，两个博士间争论了一番后，结果又是要用比赛来决胜负。这次ブラック博士可不比之前，不仅甲虫更进一步强化，而且出招也不再固定了。战斗一定要非常小心才行。再次战胜ブラック博士后，惊讶的目瞪口呆的他依然不老实，突然逃走了。



24．在游戏厅里，与リョータ谈话中出现的选项可以任选其一，之后タクマ出现。

25～26.在这里遇见了ケイ和アキラ两人，大家原来都想参加公式大会，于是大家开始互相交换情报。

27．大家约定在リョータ家见面，人员到齐之后便一同前往游戏厅，在那遇到了アキラ。之后タクマ也出现，和アキラ决斗了起来，虽然リョータ认为タクマ比较厉害，但是出乎所有人的预料，アキラ以压倒性的优势获得了胜利……

28.游戏厅里，大家愉快的讨论着公式大会的情况。



29.来到游戏厅，得知这里正在举行不定期的“甲虫王者公式大会”，自然不能错过这个机会。在三场战斗后，终于从自己所在的小组中出线，获得参加决赛的资格，而另一组中的胜利者竟然是ケイ。(她的甲虫也有究极必杀，一定要当心。)在击败了所有对手后，得到了象征大会冠军的金牌卡。

比赛结束后，タクマ赶来安慰输给主角的ケイ……并对主角获得胜利感到高兴，并希望有机会的话能与其来一场比赛。

30.在游戏厅，剧情过后有新的地点可以前往。

31．来到学校，遇到了同班的学生。

32．在学校，遇见了リョータ的同学——



ヒトミ。剧情过后，新的场地水族馆开放了。

33.不过主角前往水族馆，却什么人都没有遇到，只得离开。

34.第二天再前往水族馆时，在路上遇到了朋友，而为了帮助ヒトミ了解公式大会，大家便拜托主角暂时当ヒトミ的老师，帮助教导一下ヒトミ。之后一连串的选择，按照3124341的顺序选择就可以通过。

最后为了帮助ヒトミ树立起对比赛的信息，主角还得在比赛中假装输给ヒトミ……终于，在大家的鼓励帮助下，ヒトミ对参加大会比赛感到信心十足。



35.又过了一天，在水族馆又遇到了朋友们，而ヒトミ这次主动向主角提出挑战。既然不是昨天的教学比赛，那就得全力以赴才行。虽然赢了ヒトミ，但她仍然满怀信心高兴的离开了。

在ヒトミ离开后，ユーコ和リョータ告诉主角说班上的アオイ生病了，现在正住在医院。马上前往新的地点医院去看望她吧。

36.在医院，大家鼓励アオイ要好好养病，争取早日回到学校。



37.游乐场里，又遇到了ネブ博士和ブラック博士在那争论着，突然一个声音打断了他们的争论，一个牛仔打扮的人出现在大家面前，リョータ认出他就是传说中达成了“甲虫王者”1000胜的王者——ジョニー。不愧是“甲虫王者”，轻轻松松的连胜了ブラック博士9轮，最后只留下ブラック博士在那目瞪口呆……

38.游乐场里，这里有一场小比赛。

39.在水族馆里，遇到了ムシ王和クワ王，他们向主角介绍了他们新的同伴ハニー——一个可爱的蜜蜂打扮的人形机器人。不过虽然外表可爱，但是脾气可是大的吓人，几句话不合，竟然就要和主角决斗。

当心她拥有究极必杀的甲虫，同时普通招数也非常厉害……要耐心的和她周旋，这样的话胜利也不是太难。



40.在游乐场选择一个对手进行一场比赛。

41.学校里，遇到了ムシ王，クワ王还有ハニー。大家带着它们在学校里逛了一圈。

42.在自己家中，得到了10枚战斗代币。

43.新的地点——神社出现。主角和リョータ等人一起祈祷生病的アオイ早日康复。

43.医院那边，ブラック博士竟然在病房里陪着アオイ，并且还为她讲解“甲虫王者”比赛的一些事，アオイ则显得十分开心。

44.学校，ノボル挑逗主角，按耐不住激动的主角接受了挑战，一场比赛在剑拔弩张的环境下开始了。不过最后还是主角技高一筹，战败的ノボル只好不情愿的离开。

45.リョータ家中，大家商量着参加公式大会的事……

46.和大家一起来到水族馆，没想到前几天刚刚被打败的ノボル又出现向主角挑战。=没办法，再向他展现一下实力吧。这次ノボル终于明白了自己不是主角的对手。

47.当主角在水族馆中思考着大赛的问题

时，ヒトミ突然出现，并且要求和主角来一场比赛。

48.第二天再次来到水族馆，又被ヒトミ要求比赛。胜利后，ジョニー和博士出现，一段剧情后，再一次的与ブラック博士进行比赛。

49．在水族馆的一段剧情。



50．在水族馆里遇到了暂时从医院出来游玩的アオイ，或许是住院期间听了ブラック博士讲的“甲虫王者”故事引起了她的兴趣，要求主角同她来一场比赛。

51.去医院看望アオイ，她向大家讲述了前段时间ブラック博士陪在自己身边的事。大家听后决定去找ブラック博士。

52.在ブラック博士的小房子找到了他，大家希望他回去继续照顾アオイ。不过毕竟身为个坏人怎么能这么简单听对手的话呢？于是又一场比赛不可避免。战胜他后，ブラック博士终于肯回医院照顾アオイ了。

53.ブラック博士一到アオイ的病房，立刻给这里带来了不少愉快的气氛，大家看到后也放心的离开了。



54．游乐场一段剧情。

55.又去看望アオイ的主角，没想到在医院里扑了空。这个时候一个老妇人走进来二话不说就开始了比赛。

56.在水族馆里，遇到了带アオイ出来玩的ブラック博士，于是大家高兴的聊了一通。

57．水族馆里，与ユーコ的一场友谊比赛。

58.同样在水族馆，与ヒトミ，ノボル，ユーコ，以及ノボル的兄弟タケル四人连续的比赛……因为是连续战，所以要一口气全部获胜有点难度。

59．水族馆内，又是一场不定期公式大会。使用的甲虫卡必须是体力为120~140，胜利后，不仅又获得了一张冠军卡，而主角和タケル的关系也有了点微妙的变化。



60．神社处，与ヨシノブ有一场较量。

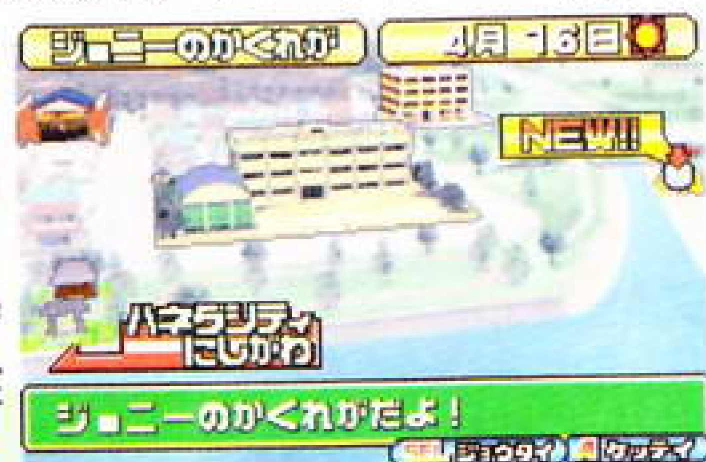
61．在リョータ家，与其一同结伴前往另一处游戏厅。之后该地点开放。

62.前往刚刚开放的新游戏厅，在那遇到了ジョニー，一番交谈后，他说要带领大家去河边野营。

63．前往野营地，有一些人可以对战。

64.去研究所找ネブ博士，遇到正在那的ムシ王和クワ王。剧情后要与其较量一番。

65．游乐场里，リョータ和ユーコ的对话中选择“かのじょ”



66.在ブラック博士的房子门口，突然遇到タケル，唉……又是二话不说一场较量……

67．野营地那边，ジョニー想看看你现在的实力，让你从4个对手中挑选一个来场比赛……不过如果你选アキラ的话他却会认为你实力不够劝你选择其它的对手。（这……摆明了看不起人嘛！）

68．游戏厅外，遇到了带着アキラ的ジョニー，虽然非常想和アキラ决个高低，但在ジョニー的阻拦下，还是没有能够如愿。

69.研究所内一段剧情，外出很久的ニシヤ





マ店长终于回到游乐场了。

70．游戏厅外竟然遇到了偷偷跑出来的アオイ，在大家的劝说下，她终于又回到医院去好好养病了……

71～73．神社内，又遇到了アオイ。

74．游乐场里，ブラック博士和ネブ博士又一次狭路相逢，这回两个人终于较量了起来。结果么……



75．在游戏厅门口遇见了独自一人的アキラ，大家谈起了明天的公式大会，不过アキラ却一副相当失落的样子。

76．再次来到游戏厅，一段剧情后，便可参加正在这里举行的不定期公式大会。在一路过关斩将之后，在决赛与主角相遇的正是アキラ。这下两个人终于可以决个高下了，看看能轻松战胜タクマ的人到底是怎样的实力。

アキラ的甲虫皮厚攻高，确实是非常厉害，如果没有些好卡的话，战斗恐怕会异常辛苦。但胜利女神最终仍然是向着主角的，于是又一张冠军卡入手。

（从这以后，每天在某个地方都会有一场公式大会，而只要前往研究所与ネブ博士交谈选择“うけとる”就可以看到结局……）



77．又到了7月2日，不知不觉中，时间已经过去了一年。去年这个时候，主角还只是个刚刚接触“甲虫王者”游戏的人，但一年的时间里，主角成长了，不仅仅体现在游戏的实力上，更多的……还体现在主角内心的成长。闪光的冠军卡，微笑的同伴们，一切都让我们有理由相信——这，仅仅只是下一个故事的开端……

通关后：读取记录会重新开始游戏，继承上周目所得到的卡片。

后记：这的确是一款优秀的游戏，但是却和口袋妖怪不具备可比性，原因很简单，类型不同。因此口袋迷们大可不必拘泥与他人的说法而放弃如此一款简单又充满趣味的游戏。不过比较遗憾的是，大段的剧情和后期让人感觉单一的战斗是游戏的弱点，简单说即是很难让人有长期游戏的冲动。不过在炎炎夏日，相信这样一款风格清新的游戏，一定可以给你一种特别的感动！







GBA

武器种族传说 封印之歌

◆Tomy◆RPG◆2005年7月7日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐年龄：全年龄
エレメンタルレジェンド～封印されし讴～

序

文 小TAKI
编 胧月

歌……
什么?
歌，不能再唱了……
你说什么!
怎么办?我已经不能再唱歌了!
遥远的彼方
浮在天空的幻之都市武器种族花园，
被称作能够自由翱翔于天空的此城，
成为了一段传说……

第一章

主人公一行，继续着武器种族花园的复苏之旅。

现在，正在离港口城市很近的森林中。

初始队伍中就有空、恋、希丝卡、罗文、基亚5名队员。

森林中的希丝卡一副烦恼的表情，原来是钱不多了。烦恼之际，希丝卡提出做有钱人的保镖可以赚钱。正巧的是一辆马车经过，并且被强盗所追杀。众人救下马车，与马车中的商人对话一番，商量好只要将他一直护送到前方的城市就给予报酬。路上的敌人不足为惧，可以利用这几场战斗来熟悉一下组合技。



到达城市，这是个小小的港町，蜷缩在绿野和碧海的怀抱之中，海鸟的清吟风一样地飘在天空，宁静安详。众人获得了2000块钱的报酬后，希丝卡提出购物，空当然是选择和恋一起去了。先到广场买东西给恋吃，然后到市集，恋想买一个能抱着睡觉的东西，最后空买了一个枕头给她。

广场港口边有一位钓鱼的老爷爷，而这老爷爷的妻子是旅馆的老板娘，据说厨艺非常好。

众人在吊桥处遇到假面男子，得知斗技场的相关情报。

回到广场中央，一个装束奇怪的家伙跑来捣乱之后就消失了踪影，恋告诉空那人向人少的地方逃跑了，空恨恨地说一定要找到他。于是前往市集，不过这里似乎也没有的样子。正准备离开这里继续寻找时，空不小心撞倒一位捧着桔子的青发女士。空和恋替她将掉落一地的桔子捡了起来，女士道了谢，空道歉：“是我太莽撞了。”女士：“不，不，是我站在这里发呆的缘故。”空：“不，不，是我不对。”女士：“不，是我不好。我的存在，果然是不被允许的吗?”(－_－)空：“啥?”女士说自己无论做什么都做不好。恋：“你没有自信。”教育良久，女士走掉。空：“真是麻烦的女人……”恋：“不是很像你吗?”两人继续寻找。

菜单

いどう	移动	
ビュー	查看地图	
メニュー	菜单——ステータス アイテム 技リスト	状态 物品 技一览
セーブ	存储进度	
入る	进入	
しょうにん	商人	

去城市入口，发现了刚才在广场上捣蛋的家伙。空要求对方道歉。恋劝空原谅对方。空拿掉对方的伪装，原来是千露露。空质问千露露关于霍鲁的行踪，千露露支吾几句，逃掉了。

到了晚上，空意识到希丝卡还在等着他们，招呼恋赶快去城镇的中央广场。途中遇到一个面具男，看样子就是霍鲁，他要带回作为武器种族的恋，空的掩饰也被上午在吊桥边遇到的另一个面具男揭穿，看来一场恶斗在所难免。恋咏唱发动同契，而对方却解除了两人的同



契。而恋这时候发现自己已经无法记忆起咏唱的语句了。幸好希丝卡等人赶来助阵，



这才全身而退。希丝卡责备空不该把恋的身分到处乱说，恋告知大家无法咏唱发动同契，一行人先回到旅店。一番对话后，希丝卡要求对空进行特训，以再次能和恋发动同契。在众人的鼓励下两人开始特训。在希丝卡的建议下，两人成功地再次发动了同契（回答可以全部选第三项）。为了对付黑集团，众人踏上旅途。不久到了市集，空发现跟希丝卡等人走散了。向城市上方的天使协会走的路上会遇到一些敌人，但是并没有什么威胁，不用害怕。达到天使协会后，空终于找到了希丝卡、罗文和基亚。这时面具男出现，发生强制战斗。这仗建议先把后



方的两个面具男用同契后的空、恋和罗文、基亚一招搞定，然后再集中对付中间的那个怪物，依然是没什么难度的。千露露此时出现，因为想永远和霍鲁在一起，所以不经意说出了霍鲁的名字，面具男大怒之下，将千露露抛弃，扬长而去。面对伤心的千露露，恋温柔安慰。

第二章

第二天早晨，千露露向大家说出三天前自己不能跟霍鲁咏唱而发生同契的事情，此时恋和基亚留在天使协会，空，希丝卡和罗文三人向港口进发。中途的敌人比之前厉害了一点，而且恋和基亚的缺阵直接导致我方不能使用强大的同契，也没有回复魔法，所以战斗要稍微小心一些，假如HP不够的话可以回天使协会补给。众人在港口遇到上之前的钓鱼



老爷爷，被警告这里危险，原来这里有一条凶猛的大蛇！打倒它吧！战斗的时候需要注意每回合的攻击分配，尽量让“红山猫”和“狙击”这两个组合的人员被安置在一个回合内，盲目地攻击效果是很小的。战斗完后，老爷爷向三人道谢。

众人回到天使协会，看到因为等待很久而很不爽的基亚。在重逢的几句言语后，众人决定去桥对面的斗技场。



颇为气派的斗技场前拥着一群人，众人决定去看个究竟。却在这时候遇到了曾在市场有过一面之缘的青发女士。不过也没有多说什么，这时候去市集吧。

市集一如往日地热闹，人生何处不相逢，居然遇到在森林里护送过的那个奇怪的小子。经过希丝卡的一番强词夺理后，就能在这里买药品了（其实是白拿，还附带回复效果）。

到达港口，讨论起斗技场的相关事宜。和港口的老爷爷交谈后得到了线索，于是大家一起来到旅店。这里的老板娘（即港口老爷爷的妻子）很热情地招待了众人，希丝卡一边吃东西嘴里一边咕哝，还是比较可爱的。罗文开了话题，讨论了一下黑



集团、失踪的两人和武器种族。跟老板娘讨论起武器种族时，发现对方并没有认为武器种族是非常可怕的一个存在，这让众人很诧异。

到市集再跟商人寒暄几句，然后就去广场吧。在广场把老板娘的姐姐错认成了老板娘。这位老妇人告诉众人一个线索，那就是她的儿子说“不要夜里走广场的路”。再准备细问的时候，对方却没再能说出些有用情报，还是靠自己吧。

到达港口，遇到了老爷爷，得到了一些重要情报。回到宿屋跟老板娘对话后，可去城市的入口处，发生一段剧情。再次来到天使协会，得知有一个神秘团体在操纵着斗技场。进入斗技场，这里要打3仗，依旧没有什么难度（汗）。出



来以后，调查斗技场的地下，见到一个黑色风衣的男子，对话完毕后到广场。

广场上，恋想进行同契训练，来到城市入口学会南风之弦（ノトスコード）。

众人回到餐厅，对话后有两个选项，都选择第一个即可。到港口的路上可以多练练级，这时候应该学会很多强力的技巧了，打起来还是比较容易的。特别是希丝卡×3的组合技“爆裂兵器”，非常好用。到达港口，可以跟商人补给药品和HP。绕回广场后再去一次港口，会发生剧情战斗。这一仗的敌人稍稍麻烦了一些，会把我方的同契直接打散，不过只要注意用恋回复，稳扎稳打，也可以说没有什么难度的。打完以后千露露和霍鲁相见，我方也返回了天使协会。对话之后，众人返回旅店休息。

第三章



次日早晨，对话后来到市集，大家分头行动。空自然还是和恋一组了，不过这次罗文也在这一组里。没料到的是竟然又遇见了那个青发女子，而且她又在买桔子……得知她的名字叫恩达，三人也各自报上了名字。恩达走后，希丝卡回来了，她已经在远处看见了他们的交谈，问起后，也知道了原来这个恩达就是宿屋老板娘所提到过的那个恩达。希丝卡认为恩达现在处于很危险的境地，要求立刻追赶上去。

到达广场，再次遇到了宿屋老板娘的姐姐，得知教会的消息后，众人马不停蹄快去教会。教会在森林的对面，不过现在还不能立刻去，要先去吊桥，再到天使协会对完话，罗文和基亚暂时离队。空、恋和希丝卡穿过市集到达城镇入口处，现在可以去森林了。路上的敌人除了HP多一点外，没什么难打的。在森林里面有个小对话，自然要博得一下恋的好感，选3吧。再过二个场景就到教会了，然后呈现在眼前的，却是一副残垣断壁的景象。不过和神父对话完毕后继续深入可以看到新教会。在这里又听到关于武器种族的更多的情报，接着就返回城镇吧。

返回宿屋后，基亚问起教会的情况。对完话以后，一行人前往斗技场，在这里会发生一场强制战斗，对方的HP比较多，注意回复。打赢后穿越斗技场到达斗技场地下，再次见到黑色风衣男子。由于空的率真言谈激怒了他，所以立刻被驱逐了出来。在斗技场和桥的地方各会发生对话，然后到港口谈论武器种族，接着到天使协会汇报情况。对话完毕，大家决定帮助武器种族，在桥上会遇到恩达，发生一段剧情后，回宿屋吃饭休息。恋这时候提出和空去特训，在城市的入口，学会“风之铠”。



特训完了已经是夜晚了，担心千露露的众人决定出去寻找她。到斗技场的地下，希丝卡提醒大家悄悄行动。不过还是被面具男发现，再次被撵出。回到斗技场发生强制战斗，这里的敌人攻击力很高，要注意回复。

再次返回斗技场地下的一行人终于找到了千露露，进到办公室遇到霍鲁，对方要求出去说话。于是，来到斗技场前，谈到千露露，千露露对霍鲁可真不是一般的忠心，不过霍鲁还是走掉了。大家回到宿屋后，遇到天使协会的官员，她打算借用千露露的爱之力量。恋单独把空约到城镇的入口，一番质问之后却得来空的真情表白：“我会一直在你身边保护你。”(－_－)



两人回到旅店，希丝卡想知道关于武器种族的更多情报，准备跟教会的神父去打听。市场上遇到宿屋的老板娘，寒暄一番去大门吧。又遇到商人，补给一番，他决定用马车载大家去教会。



路上的蜘蛛会让我方人员中毒，比较麻烦。穿越森林后，和商人分道扬镳，剩下的路就慢慢走吧。

来到教会，希丝卡很为这里的环境舒心。但这时传来“救命”的呼叫声，进入BOSS战。本战的敌人血比较厚，攻击力也比较高，多用恋进行回复应该没有什么太难的。打完后，希丝卡质问神父教堂的地下是不是藏着什么不为人知的秘密，神父一再遮掩，看样子是问不出什么来了，只能回去了。

在教会下方的房屋废墟里，恋发现了一本带锁的日记，空急不可待地打开，却被希丝卡教育“不要随便偷看别人的隐私，把日记给我。”拿到手后她自己看了起来。（汗）

“今天，在教会的人们……恩、恩达唱歌……”

返回宿屋吧。在森林又会遇到商人，又可以乘坐他的马车回去了。

接着去港口，遇到宿屋的老板娘，谈到卡尔塞。然后在大桥上遇到恩达，被问之去向，罗文告诉她他们是要去找卡尔塞，当进一步谈到教会和歌的事情后，神父出现将恩达带走。



来到斗技场的地下，空被霍鲁领到办公室同卡尔塞对话，听取有关教会、恩达和武器种族的事情，在被卡尔塞一番抢白后，又回到斗技场。遇到了天使协会的眼镜娘，告诉了斗技场众多武器种族人员失踪的事情，看来要进去一探究竟了。众人在这里遇到了卡尔塞，原来他的目标是恋。在空的怒斥下，卡尔塞离去。天使协会的官员又跑来了，要众人好好打探消息后再向协会汇报。再次来到来到斗技场地下的众人遇到了恩达，谈话后，恋叫空一同离开，让恩达一个人静一静也好吧。

来到天使协会后，空关心了一下恋，然后返回宿屋。在宿屋讨论到卡尔塞的日记，希丝卡认为日记里隐藏着许多不为人知的东西，需要好好发掘。于是，希丝卡留在宿屋分析卡尔赛的日记，大家出去了一下折回来，希丝卡竟然瞌睡中……不过还是不要招惹她的好，这个丫头凶起来很可怕，还是让她睡吧，其他人去天使协会。

罗文进去和眼睛娘指挥官对过话后，就去斗技场的地下。在这里见到了恩达，跟她谈话完毕后回旅店。希丝卡已经读完了日记，原来卡尔塞和恩达是青梅竹马，两个人的关系一直非常好。但是有一天，卡尔塞知道了武器种族的存在，渐渐沉迷于武器种族的可怕力量中。恩达很担心卡尔塞。某一天，卡尔塞也知道恩达也是武器种族，当他想和她定下同契的时候，发生了某件没有被记载下来的事故。



晚上，教堂中，卡尔塞在和一个神秘的黑影对话。看外形应该是神父，看来他果然不是什么好人。他告诉卡尔塞恋一定是“七煌宝树”之一，以恩达要挟，怂恿卡尔塞将恋得到手。

霍鲁来到宿屋告知众人那个商人的马车上有些可疑的东西，让他们自己去看。众人在入口处遇到了商人，他的神情表现得的确非常可疑，不过还是跟他的马车走吧。

森林里的蜘蛛很棘手，会让我方中毒，且HP够多，建议多用恋的回复技能“川二之久”。

到了教堂和不怀好意的神父交谈几句后，追赶跑掉的商人。这里路上有一种6个一起出现的毒花，攻击力倒没什么，可是它们依然会让我方中毒，还是多用“川二之久”。在森林入口处抓到了商人，他也说出了真相，于是大家一起返回城镇寻找面具男。众人在回宿屋的途中，遇到了面具男的袭击，打败对方后，摘下他的面具，原来是卡尔塞。但最后这个卡尔塞也是假的——恩达所扮。



第四章

第二天白天众人前去天使协会，天使协会眼镜娘要求把恩达带来询问，恋一个人主动要



求前去。在市集大家遇到商人，对话后来到城镇的入口，把城市里每一条道路里的白色影子都打一遍就可以了。之后回到天使协会，见到霍鲁和千露露。由于霍鲁曾经替黑集团做过事，被眼镜娘带走。现在该是去找那个坏神父算帐的时候了。

到了教堂，却不见神父踪影，想到商人也是相关人物，于是返回城镇。路上战斗比较繁琐，要耗费不少时间，不想打的话就好好躲避敌人吧。

大家回到城镇到天使协会汇报，天使协会释放了恩达。斗技场的地下，在众人的合力劝说之下，恩达决定去教堂。

在市集遇到商人，乘坐他的马车一起穿越森林到了教堂。(这期间可以练练级，不然的话无法学会所有的技能。)在邪恶的神父的力量下，真正的卡尔塞通过恩达的身体复活。

终于迎来最终BOSS之战，秉承该游戏的历史特色，丝毫没有难度的一战，笔者在打他的时候不过是32级。相信等级再高一点就可以随便鱼肉之了。

通关之后不要急着关机……等STAFF放完以后，你会发现新的惊喜。

心得

一、个人感觉队伍中最为重要的角色是恋，恋的回复技能关系着整个队伍的存亡。同时，同契以后的组合技能也是非常强的。

二、关于同契：

1.同契之后，合体角色的HP受到伤害时，同契的两个个体并不会掉血。但是同契的HP减到0时，同契会强制解散，同时作为武器种族的一方会2回合无法行动。



2.回复HP的技能对同契合体无效，但状态回复的技能还是有效的。

3.到了后期不要轻易地使用低级同契，因为那样同契的HP会相当少，被打散之后作为武器种族的一方会战斗不能2个回合，假如是恋的话，那么就意味着两个回合内队伍中没有回复技能。

组合技一览表

名称	角色	数据
アンゲル	角色:空	效果:005 速度:060 目标:单体
原始之忆	角色:恋	效果:020 速度:050 目标:单体(回复)
ローキック	角色:罗文	效果:006 速度:055 目标:单体
ひっかき	角色:基亚	效果:004 速度:065 目标:单体
御协力愿	角色:希丝卡	效果:007 速度:060 目标:单体
青岚之声	角色:同契的空	效果:010 速度:070 目标:单体
常静之鳞	角色:同契的恋	效果:030 速度:070 目标:单体(回复)
阿玖之闪	角色:同契的罗文	效果:009 速度:065 目标:单体
武佐之弥	角色:同契的基亚	效果:00 速度:065 目标:单体
お宝顶戴	角色:空×2	效果:015 速度:060 目标:单体
川二之久	角色:同契的罗文	效果:000 速度:030 目标:全体(异常状态回复)
射击	角色:罗文×2	效果:007 速度:055 目标:全体
かみつき	角色:基亚×2	效果:012 速度:065 目标:单体
武力行使	角色:希丝卡×2	效果:021 速度:060 目标:单体
犀圆之翼	角色:同契的空×2	效果:030 速度:070 目标:单体
北壁之能	角色:同契的恋×2	效果:000 速度:040 目标:全体(异常状态回复)
恸哭之棘	角色:同契的罗文×2	效果:027 速度:065 目标:单体
钢之闪弦	角色:同契的基亚×2	效果:025 速度:065 目标:单体
挟击作战	角色:空+罗文	效果:012 速度:050 目标:单体

山猫之爪	角色:空+基亚	效果:010 速度:070 目标:单体
暗中飞跃	角色:空+希丝卡	效果:017 速度:055 目标:单体
志岐之彩	角色:空+同契的罗文	效果:015 速度:055 目标:单体
余威之狸	角色:空+同契的基亚	效果:021 速度:055 目标:单体
平真之莲	角色:恋+罗文	效果:016 速度:040 目标:单体
少女与野兽	角色:恋+基亚	效果:008 速度:065 目标:单体
门慈之祥	角色:恋+希丝卡	效果:011 速度:050 目标:单体
断砂之讯	角色:同契的恋+同契的基亚	效果:020 速度:040 目标:单体
守护的情热	角色:罗文+希丝卡	效果:019 速度:050 目标:单体
暴走コンビ	角色:基亚+希丝卡	效果:010 速度:060 目标:单体
参灰之文	角色:基亚+同契的恋	效果:011 速度:075 目标:单体
菱化之训	角色:希丝卡+同契的空	效果:033 速度:060 目标:单体
苍天之锋	角色:希丝卡+同契的恋	效果:031 速度:065 目标:单体
文剑之离	角色:希丝卡+同契的罗文	效果:022 速度:055 目标:单体
电光火石	角色:希丝卡+同契的基亚	效果:019 速度:070 目标:单体
蔡弁之绝	角色:同契的空+同契的恋	效果:034 速度:070 目标:单体
刹那之旋	角色:同契的空+同契的罗文	效果:037 速度:060 目标:单体
混沌之间	角色:同契的恋+同契的罗文	效果:029 速度:060 目标:单体
是绪之音	角色:同契的恋+同契的基亚	效果:039 速度:075 目标:单体
壬徒之狼	角色:同契的罗文+同契的基亚	效果:032 速度:060 目标:单体
红山猫	角色:空×3	效果:050 速度:060 目标:单体
ねむねむ	角色:恋×3	效果:000 速度:050 目标:恋(全回复)
狙击	角色:罗文×3	效果:052 速度:055 目标:单体
暗之之暗	角色:基亚×3	效果:060 速度:065 目标:单体(回复)
爆裂兵器	角色:希丝卡×3	效果:045 速度:065 目标:全体
南风之弦	角色:同契的空×3	效果:031 速度:065 目标:单体
良之铠	角色:同契的恋×3	效果:150 速度:070 目标:单体(回复)
怒号之戟	角色:同契的罗文×3	效果:069 速度:065 目标:全体
寻谷之狮子	角色:同契的基亚×3	效果:063 速度:075 目标:全体
集中攻击	角色:空×2+罗文	效果:067 速度:045 目标:单体
虎之一闪	角色:空×2+基亚	效果:050 速度:065 目标:单体
后方支援	角色:空×2+希丝卡	效果:060 速度:055 目标:单体
全正之眼	角色:空+罗文×2	效果:018 速度:055 目标:全体
辛夷之暗	角色:空+基亚×2	效果:040 速度:060 目标:单体
快刀乱麻	角色:空+希丝卡×2	效果:093 速度:055 目标:单体
三角关系	角色:空+恋+希丝卡	效果:054 速度:050 目标:单体
真野之告	角色:空+恋+同契的罗文	效果:065 速度:060 目标:单体
乞五之濡	角色:空+恋+同契的基亚	效果:033 速度:060 目标:单体
正义之连击	角色:空+罗文+希丝卡	效果:063 速度:040 目标:单体
芽衣之殿	角色:恋×2+罗文	效果:025 速度:045 目标:单体
虎之一闪	角色:空×2+基亚	效果:050 速度:065 目标:单体
发责之由	角色:恋×2+基亚	效果:060 速度:065 目标:单体(战斗不能回复)
水际之饰	角色:恋×2+希丝卡	效果:028 速度:060 目标:单体
莳驿之高	角色:恋+罗文×2	效果:044 速度:045 目标:单体
麻社之人	角色:恋+基亚×2	效果:040 速度:050 目标:单体(战斗不能回复)
奴业之烈波	角色:恋+同契的基亚×2	效果:100 速度:055 目标:单体
威风堂堂	角色:恋+罗文+希丝卡	效果:070 速度:045 目标:单体
临机应变	角色:恋+基亚+希丝卡	效果:062 速度:050 目标:单体
良默之栅	角色:恋+希丝卡+同契的罗文	效果:041 速度:065 目标:单体
峰秋之乐	角色:恋+希丝卡+同契的基亚	效果:036 速度:060 目标:单体
荒示之铁锤	角色:恋+同契的罗文+同契的基亚	效果:092 速度:045 目标:单体
来访之角	角色:罗文×2+希丝卡	效果:020 速度:050 目标:全体
先辈	角色:罗文+希丝卡×2	效果:085 速度:060 目标:单体
法灯之易	角色:罗文+基亚+同契后的空	效果:048 速度:060 目标:单体
樱花烂漫	角色:罗文+希丝卡+同契的空	效果:081 速度:065 目标:单体
刚健之针	角色:罗文+希丝卡+同契的恋	效果:063 速度:055 目标:单体
爱玩动物	角色:基亚×2+希丝卡	效果:044 速度:055 目标:单体
一心不乱	角色:基亚+希丝卡×2	效果:076 速度:070 目标:单体
花鸟风月	角色:希丝卡×2+同契的恋	效果:091 速度:060 目标:单体
桃色吐息	角色:希丝卡×2+同契的罗文	效果:096 速度:065 目标:单体
画龙点睛	角色:希丝卡×2+同契的基亚	效果:089 速度:070 目标:单体

式只之魔冻	角色:希丝卡+同契的空×2	效果:103 速度:060 目标:单体
打天之锋	角色:希丝卡+同契的罗文+同契的基亚	效果:108 速度:055 目标:单体
苏芳之咆哮	角色:同契的空×2+同契的恋	效果:124 速度:070 目标:单体
无道之形	角色:同契的空×2+同契的罗文	效果:108 速度:065 目标:单体
春精之歌	角色:同契的空+同契的恋×2	效果:113 速度:065 目标:单体
葬送之调	角色:同契的空+同契的罗文+同契的基亚	效果:114 速度:060 目标:单体
绿米之石	角色:同契的恋×2+同契的基亚	效果:093 速度:055 目标:单体
无限之杜	角色:同契的罗文×2+同契的基亚	效果:103 速度:065 目标:单体
不死鸟之线	角色:同契的罗文+同契的基亚×2	效果:099 速度:070 目标:单体
亲方之想い	角色:空×4	效果:065 速度:050 目标:全体
治气之疗	角色:恋×4	效果:060 速度:050 目标:全体(回复)
あまい囁き	角色:罗文×4	效果:054 速度:055 目标:全体
蓝解之火	角色:基亚×4	效果:100 速度:065 目标:全体(回复)
最终兵器	角色:希丝卡×4	效果:150 速度:065 目标:全体
凤舞之场	角色:同契的空×4	效果:165 速度:070 目标:全体
琉璃之纹	角色:同契的恋×4	效果:200 速度:070 目标:全体(回复)
骑历之民	角色:同契的罗文×4	效果:157 速度:065 目标:全体
银翼之舟	角色:同契的基亚×4	效果:155 速度:070 目标:全体
野兽之牙	角色:空×3+基亚	效果:137 速度:080 目标:单体
秋良之念	角色:空×3+希丝卡	效果:179 速度:055 目标:单体
穿孔之矢	角色:空×3+同契的罗文	效果:185 速度:060 目标:单体
天处之使	角色:空×3+同契的基亚	效果:205 速度:060 目标:单体
自然之核	角色:空×2+恋+希丝卡	效果:130 速度:055 目标:单体
操车之导	角色:空×2+罗文+基亚	效果:140 速度:070 目标:单体
空色之拔	角色:空×2+希丝卡×2	效果:150 速度:050 目标:单体
北瑛之诱	角色:空+恋×2+罗文	效果:087 速度:050 目标:单体
哭领之贝	角色:空+恋×2+基亚	效果:083 速度:070 目标:单体
透谷之杖	角色:空+恋×2+希丝卡	效果:100 速度:055 目标:单体
创乐之童	角色:空+恋+罗文+基亚	效果:108 速度:040 目标:单体
字伊之斧	角色:空+恋+基亚×2	效果:109 速度:050 目标:单体
山禅之道	角色:空+恋+基亚+希丝卡	效果:142 速度:055 目标:单体
欧地之兽	角色:空+罗文×3	效果:157 速度:050 目标:单体
启哲之歪	角色:空+罗文×2+基亚	效果:161 速度:065 目标:单体
常磐之闪	角色:空+罗文×2+希丝卡	效果:182 速度:055 目标:单体
宝岩之发	角色:空+罗文+基亚×2	效果:147 速度:065 目标:单体
讣告之栗	角色:空+罗文+基亚+希丝卡	效果:134 速度:075 目标:单体
卧薪尝胆	角色:空+罗文+希丝卡×2	效果:231 速度:055 目标:单体
草焰之烟	角色:空+基亚×2+希丝卡	效果:114 速度:065 目标:单体
奉加之便	角色:恋×3+罗文	效果:056 速度:055 目标:全体
音利之塞	角色:恋×3+基亚	效果:150 速度:065 目标:单体
殊水之冥	角色:恋×3+希丝卡	效果:101 速度:050 目标:单体
净化之花	角色:恋×2+罗文+基亚	效果:079 速度:075 目标:单体
轮世之心	角色:恋×2+罗文+希丝卡	效果:096 速度:045 目标:单体
觉醒之眼	角色:恋×2+基亚×2	效果:100 速度:060 目标:单体(战斗不能回复)
大智之守	角色:恋×2+基亚+希丝卡	效果:099 速度:055 目标:单体
膂力之砾	角色:恋+罗文×2+基亚	效果:151 速度:060 目标:单体
论辩之理	角色:恋+罗文×2+希丝卡	效果:070 速度:045 目标:全体
狰猛之容	角色:恋+罗文+基亚×2	效果:103 速度:060 目标:单体
梦想之示	角色:恋+罗文+基亚+希丝卡	效果:193 速度:060 目标:单体
转回之放	角色:恋+基亚×3	效果:130 速度:055 目标:单体
百济之猎	角色:恋+基亚×2+希丝卡	效果:159 速度:060 目标:单体
因果报应	角色:恋+基亚×3	效果:130 速度:055 目标:单体
一齐扫射	角色:恋+希丝卡×3	效果:148 速度:040 目标:全体
言树之击	角色:罗文×3+希丝卡	效果:159 速度:045 目标:单体
朋友之心	角色:罗文×2+基亚+希丝卡	效果:062 速度:050 目标:全体
他志气之息	角色:罗文×2+同契的空+同契的恋	效果:048 速度:060 目标:全体
守护之翼	角色:罗文+基亚×2+希丝卡	效果:048 速度:060 目标:全体
金卦之胞	角色:基亚×3+希丝卡	效果:152 速度:060 目标:全体
暴走特急	角色:基亚×2+希丝卡×2	效果:120 速度:060 目标:单体
狮子奋讯	角色:基亚+希丝卡×3	效果:175 速度:065 目标:全体

森罗万象	角色:希丝卡×3+同契的空	效果:167 速度:070 目标:全体
天地神明	角色:希丝卡×3+同契的罗文	效果:188 速度:065 目标:全体
轮回转生	角色:希丝卡×2+同契的空+同契的罗文	效果:254 速度:060 目标:单体
百花缭乱	角色:希丝卡×2+同契的恋+同契的基亚	效果:243 速度:075 目标:单体
瞬岚之咆哮	角色:希丝卡+同契的空×3	效果:137 速度:055 目标:全体
修罗之卞	角色:同契的空×3+同契的恋	效果:152 速度:065 目标:全体
绚烂之双	角色:同契的空×3+同契的罗文	效果:261 速度:070 目标:单体
东风之环	角色:同契的空×2+同契的恋×2	效果:170 速度:080 目标:全体
荒天之翼	角色:同契的空+同契的恋×3	效果:144 速度:065 目标:全体
王狮之誉	角色:同契的空+同契的罗文×3	效果:143 速度:060 目标:全体
帝心之键	角色:同契的恋×3+基亚	效果:252 速度:065 目标:单体
龙头之剑	角色:同契的恋+同契的基亚×3	效果:147 速度:065 目标:全体
雷迎之桥	角色:同契的罗文×3+同契的基亚	效果:141 速度:065 目标:全体
并唱讴	角色:同契的罗文×2+同契基亚×2	效果:160 速度:075 目标:全体
慧旋之蛊	角色:同契的罗文+同契的基亚×3	效果:134 速度:070 目标:全体
空贼之夸り	角色:空×5	效果:181 速度:060 目标:全体
银之旋律	角色:恋×5	效果:000 速度:050 目标:全体(状态异常回复)
成绩优秀	角色:罗文×5	效果:162 速度:055 目标:全体
火神之处	角色:基亚×5	效果:201 速度:040 目标:全体
世直し SP	角色:希丝卡×5	效果:576 速度:045 目标:全体
水惏之骸	角色:同契的空×5	效果:721 速度:060 目标:全体
风鸣之便	角色:同契的恋×5	效果:000 速度:080 目标:单体(战斗不能全回复)
雷神之锤	角色:同契的罗文×5	效果:777 速度:055 目标:全体
镇天之捧	角色:同契的基亚×5	效果:721 速度:070 目标:全体
雪花之吹	角色:空×4+罗文	效果:157 速度:040 目标:全体
无明之光迹	角色:空×4+希丝卡	效果:163 速度:045 目标:全体
银河之警钟	角色:空×3+恋+希丝卡	效果:455 速度:060 目标:单体
天启之舞	角色:空×3+罗文+基亚	效果:356 速度:080 目标:单体
空天之破	角色:空×2+恋×2+希丝卡	效果:412 速度:070 目标:单体
绫雪之眠	角色:空×2+恋×3+基亚	效果:283 速度:045 目标:单体
丽姿之铠	角色:空+恋×3+希丝卡	效果:278 速度:055 目标:单体
湖精之舍	角色:空+恋×2+罗文+基亚	效果:300 速度:055 目标:单体
太宗之电锁	角色:空+罗文×4	效果:143 速度:055 目标:全体
别界之徒	角色:空+罗文×3+基亚	效果:276 速度:055 目标:单体
三叉之爪	角色:空+罗文×2+基亚×2	效果:356 速度:070 目标:单体
灯华之惑	角色:空×2+基亚×3	效果:251 速度:090 目标:单体
赤荧之火	角色:空+基亚×3+希丝卡	效果:327 速度:070 目标:单体
水神之愈	角色:恋×4+基亚	效果:MAX 速度:065 目标:全体(回复)
独靖之杯离	角色:恋×3+罗文+基亚	效果:103 速度:050 目标:全体
复回之历	角色:恋×3+基亚×2	效果:200 速度:060 目标:全体
炎翔之盾	角色:基亚×5	效果:MAX 速度:055 目标:单体(战斗不能回复)
负炼之诗示	角色:恋+罗文+基亚×3	效果:276 速度:060 目标:单体
芽华之具	角色:恋+罗文+基亚×2+希丝卡	效果:299 速度:065 目标:单体
明星之煌	角色::罗文×4+希丝卡	效果:151 速度:050 目标:全体
强制执行	角色:罗文×3+基亚+希丝卡	效果:294 速度:050 目标:单体
虚即之光	角色:罗文×3+基亚+同契的恋	效果:461 速度:065 目标:单体
蒙努之电师	角色:罗文×2+基亚×2+希丝卡	效果:192 速度:075 目标:全体
奉天之鹰	角色:罗文×2+基亚×2+同契的空	效果:171 速度:070 目标:全体
絢现之鞭	角色:基亚×4+希丝卡	效果:160 速度:065 目标:全体
不惧戴天	角色:希丝卡×4+同契的空	效果:671 速度:085 目标:单体
全弹发射	角色:希丝卡×3+同契的空+同契的恋	效果:341 速度:080 目标:全体
乾坤一掷	角色:希丝卡×3+同契的罗文+同契的基亚	效果:405 速度:075 目标:全体
星业之宵	角色:希丝卡+同契的空×2+同契的恋×2	效果:527 速度:060 目标:全体
月光之枪	角色:希丝卡+同契的罗文×3+同契的基亚	效果:263 速度:055 目标:全体
黄昏之导	角色:同契的空×3+同契的恋×2	效果:999 速度:060 目标:单体
雾严之冻	角色:同契的空×2+同契的恋×2+同契的基亚	效果:422 速度:055 目标:全体
冰伤之棘	角色:同契的空+同契的恋×3+同契的罗文	效果:314 速度:050 目标:全体
太阳之枪	角色:同契的空+同契的罗文+同契的基亚×3	效果:305 速度:065 目标:全体
斗旋之镰	角色:同契的罗文×3+同契的基亚×2	效果:810 速度:099 目标:单体
未罗之斩	角色:同契的罗文×2+同契的基亚×3	效果:548 速度:060 目标:单体



根据人气动漫《死神BLEACH》改编而来的GBA游戏，讲述了黑崎一护勇闯尸魂界，和死神十三队进行决斗的故事。众多的人物和华丽地必杀绝对会让该作品的FANS心动不已。游戏恰如其分地使用了指令战斗，在掌机上也体现出了热血的战斗场面。下面就来看看吧。

BLEACH ブリーチ アドバンス 紅に染まる尸魂界

GBA 死神BLEACH 血染尸魂界

◆SEGA◆ACT◆2005年7月21日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线
BLEACHアドバンス 紅に染まる尸魂界

文 铭风

菜单介绍



ストーリーモード：故事模式，游戏的主要模式。玩家将在这里扮演动漫中的角色对露西亚展开营救。最初只可使用主角一护，通关后便可以选用其他同伴进行游戏，不过主线流程还是一样的。

サバイバルモード：生存模式，在这里可挑战两种规则。第一个是让玩家挑战胜利数，只要不战败即可；而后一个是和电脑对战。

修行モード：故事模式通关一次后出现，选择可用角色在这里进行练级。

通信対战モード：就是让玩家之间对战的模式，玩家辛苦锻炼的角色不用怕找不到对手了。

オプション：系统设置

データベース：查看角色资料和各种“死神”相关的专用语解释（照顾没看过原作的玩家）。

战斗界面解说

1.魂魄槽：HP表示，左上是敌人的HP槽，右下的是自己的。在受到攻击时会减少。减为0的话便被击倒了。



2.灵压槽：发动攻击和防御所必要的槽。最大能够蓄6个，充足的话才能能使出连续攻击。灵压槽会随着时间而不断回复。

3.灵域槽：表示攻击的范围和距离，中间槽的长度为攻击范围。而根据敌人的位置（近距离，远距离和范围外），会显示三种不同的颜色来表示攻击距离。

4.指令槽：战斗中玩家能够使用的招式都会在这里表示出来，有三个属性的招数。当敌人在招数的可攻击范围内的话，招式会闪光。

5.位置情报：这里表示的是敌人和我方角色所处的位置。红色的是玩家，蓝色的是敌人。

要发动攻击，得满足两个条件！

条件1 积蓄灵压槽



下方的灵压槽会随着时间的推进而缓慢上升，由于发动攻击要消费灵压槽，没有的话只能被动挨打。利用十字键可在场地上自由活动。当积蓄了灵压槽后下方显示青色的火焰。此时便可控制角色靠近敌人，选择招式进行攻击。灵压槽在我方静止不动时回复较快。

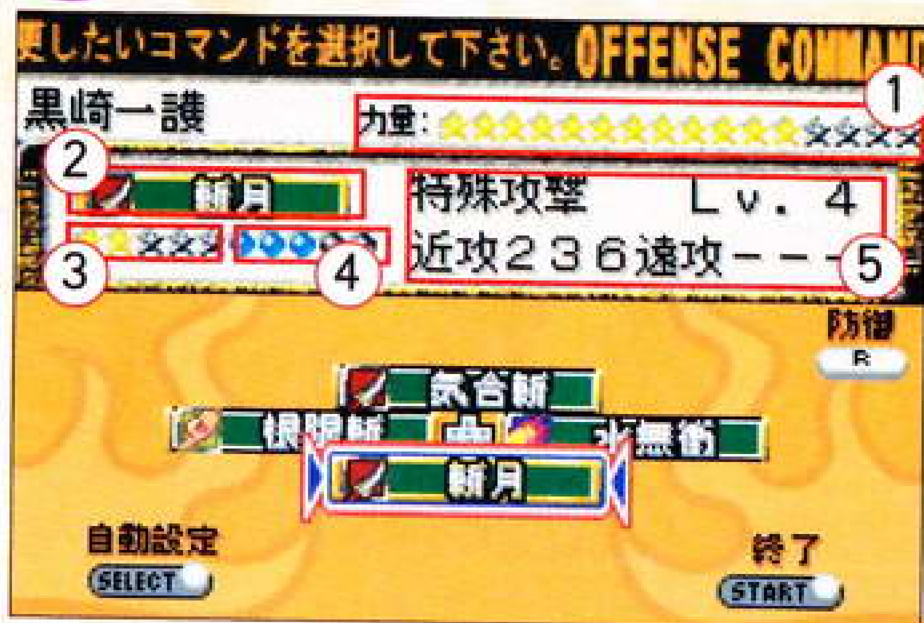
条件2 敌人处于攻击范围

当敌人接近时，灵域槽的颜色会产生变化。而玩家的招式有“近距离用”和“远距离用”这两个种类，当敌人在远距离攻击的攻击范围内时，灵域槽显示为绿色，此时便可发动远距离攻击。而当敌人近身时灵域槽会显示为黄色，此时便可在多个近身攻击中选择发动进攻了。（运用R键可进行冲刺来逼近敌人，顺势发动攻击。）



发动攻击要先按A键，进入招式选择画面，然后用十字键确定所发动的招式。紧接着进入“魄睡槽”画面，光标会在槽上左右移动，此时按A能让光标停止。而我们的目标就是要让光标停留在中间的白色区域上，这样才能使招式发挥真正的威力。（某些招式会让角色所处的位置发生改变，要注意罗。）

招式设定



1. 力量槽：用五角星来表示。它对角色所装备的技能进行限制，装备技能的星数不能超过角色的最大力量值。力量槽的大小会根据等级的上升而上升。
2. 招式名：招式的名称……
3. 黄星表示的是装备后所要占用的力量数。
4. 蓝色球表示的是发动招式所要消耗的灵压。
5. 表示招式属性和远·近距离的攻击力，不能使用的话表示的是“---”。招式还别分为通常攻击和特殊技（特定人物独有）这两种，强力的特殊技还会有等级表示。

玩家可详细查看技能的属性来决定在十字键上设定什么技能。当然也可以按下SELECT键让电脑帮你设定，可遵循擅长攻击优先、平衡优先和不擅长的攻击优先这三种类型。按L/R键是在攻防设定中进行切换，防御的设定跟攻击一样。按相应方向上的技能之后按A就可进入招式设定画面，这里可一目了然地看到所有可装备招式的力量值、消耗灵压和攻击数值的升降情况，方便选择合适的招式。按B键退出设定，START键可保存设定。

灵压回复的连击



当进行连击的履历达到一定条件时会进行闪光，让残留的灵压增加一格。同属性的连续攻击三次（如力、力、力），不同属性的进行循环（如力、技、灵）都是符合这个条件的连击。

攻击·防御



攻防的技能有三个属性，它们分别是力攻、技攻和灵攻，分别用三种不同的图标表示。当攻防双方都使出同属性的技能时，防御者便会发动防御，其他情况下攻击成功。当攻击成功后，只要你的灵压槽还有剩余，就可继续发动进攻，攻击成功的话可形成连续攻击，伤害会有加成。所以想要给敌人造成重创，积蓄足够多的灵压槽是必要的条件。

攻击时，你所使用技能的属性图标会在画面正中显示。而移动而来的是敌人的防御技能属性图标。在成功进行过多次攻击后，画面左边会显示你前几次进攻所使用的技能的属性图标履历，最多可进行7次连击。不过想保留实力的话可在连续攻击时间按B键进行取消。

当攻击失败时（双方都使用了同属性的攻防技能），就会回到地图画面。此时的攻击条件对于敌我来说都是相同的，敌人满足条件也会发动攻击。此时就要猜测敌人将会使出技能的属性，来选择相同属性的防御技了。在被连击时，左边的图标履历是你猜测敌人下一个攻击的倾向的参考。

《死神BLEACH》故事模式详解

穿界门·修行篇



拥有灵媒体质的高中生黑崎一护，被突然出现的死神朽木露琪亚赋予了能够击倒“虚”的死神之力。而露琪亚为了恢复这意外损失的能力而在人间界作为普通的女高中生生活着。但是，将死神之力给予普通人在灵界“尸魂界”是一项重罪，因此露琪亚被尸魂界的使者带了回去，而为了守护露琪亚而战的一护则一败涂地，并丧失了能力……现在一护在神秘商人浦原的帮助下，以救出露琪亚、恢复死神之力为目标进行着特训。

“一护君……”本来认真对谈的露琪亚突然亲热地称呼起黑崎一护。正感到奇怪间一护醒了过来，原来是浦原在亲热地叫他……休息够了就开始继续训练。对手是拥有击倒虚能力的小女孩细屋雨，战斗前浦原会对玩家进行一系列的教学（选“いいえ”可跳过教学）。



细屋雨擅长远距离攻击。我方是远距离只有灵属性攻击，对对手是完全没用，不用也罢。近身战时对手不会用两次相同属性的防御，所以攻击要以技攻和力攻来交替发动。

面对胜利后的一护，浦原又给出了下一个课题：用斩魄刀将蒲原的帽子打掉。而在开战之前，又会进行招式设定的教学。

战斗开始前要好好整备一下自己的招式。对方擅长近身作战，前一关结束前如果增加了灵攻的话便可进行远距离攻击，远距离时对方只会用灵攻进行攻击。而近身主要的防御以力属性为主，运气好的话发动防御反击，无条件攻击一次。



胜利的一护又想起了露琪亚因为丧失死神能力而被阿散井带走的情景，虽然勉强能和恋次一战，但是面对露琪亚的哥哥白哉却是那么地不堪一击，只能眼睁睁看着露琪亚被带走。浦原在一旁告诉一护，在判刑到行刑之间是有一个月的间歇期的。当前最重要的就是增强自己的实力，然后赶往死神界救出露琪亚。然后会再次和浦原展开对战，具体同上次战斗。胜利后浦原对一护的实力进行了肯定。

另一边，一护的好友也在为能帮到一护而

训练着。石田的自我修炼已经完成了。而茶度和井上还在黑猫夜一的帮助下紧张地练习着，由于效果不大，所以两人开始尝试对战练习。

这场战斗非常好打，对方没有灵属性的防御技，在远距离不断用“真空波”攻击即可。



胜利后众人去和一护进行汇合，一护对两人也要陪同去尸魂界感到十分吃惊。不过之后赶到的石田的奇怪衣服似乎让他更加吃惊……

尸魂界·突入篇

牢狱内，被囚禁的露琪亚似乎并不打算进行反抗……而一护一行则开始进入尸魂界。浦原架起了穿界门，能将人类变换成魂魄，从而进入灵界。不过能让大家通过的时间只有四分钟，不抓紧的话就会被永久封闭在世界的狭间内。进入后要会进行躲避“拘突”的小游戏，要不断按A键加速逃跑，当拘突冲上来时要按左右躲避。



顺利来到了尸魂界，心急的一护急忙来到了通往中心的白道门，在这里和门卫凶丹坊开始了战斗。要按照画面上的提示来输入正确的指令，输入错误或漏输都会扣血。

战败的凶丹坊仗义地为众人打开了门，然而门内等着大家是“死神十三队”三番队的队长市丸，一击使得凶丹坊重伤。面对这种偷袭毫无防备他人的做法主角决不能认同，战斗开始了。



对方擅长的是远距离攻击，多为力属性，不要跟他拉开距离。战前尽量都装备近身攻击招数，这样近身便可鱼肉对方了。尽量使用力、技、灵的近身攻击，之后会回复灵压，此时灵压充足的话还可发动斩月重创对方。

虽然一护占了上风，但是夜一却叫一护退开。果然，市丸突然发动了攻击，一下就将一护弹飞了。虽然没有受伤，但门却又合上了，众人只得寻找其他进入的方法。此时一个奇怪的大汉和一护撞在了一起，他叫岩鹫。自称是这里的老大，最讨厌死神，纠缠不休之下只得开战了。



战斗不难，积蓄满灵压后用R键和他近身(他跑得很快)，然后一直用力属性攻击便可。胜利后对方的大姐头志波空鹤出现，二话不说将混战的两人全部放倒。原来她和夜一是老相识，被拜托送大家到尸魂界内部。而进入到内部所要用到的就是志波专用烟花台上的花鹤大炮，众人将乘坐这个进入（汗）。被当作炮弹发射无疑是在送死，要利用“灵珠核”和灵力来制造“净灵壁”，形成障壁后便可被当作炮弹发射到内部了。



解散后开始训练如何运用灵力制造障壁（又是迷你游戏）。过程中按住A键可使灵力膨胀，而松开则会缩小。玩家要在15秒内让灵力保持在画面中球体内，不能脱离那个形状或消失。期间灵力还会左右偏移，可用方向键将其移回来。

终于要出发了，出发前志波岩鹫也加入了。空中，由于灵力的不稳定而使众人在空中四散到了各处……各人的命运会如何呢？



净灵廷·战端篇

梦境中，一护想起了露琪亚为自己讲解的尸魂界种种。醒来后发现与志波岩鹫分散到了一起……此时追兵也感到了，面对这个实力不一般的死神志波立马就逃跑了。可惜对方有两

人，一个前去追赶。另一个则留下和一护进行战斗。



斑目在远距离时以力攻居多，而近身则不怎么发动攻击，可和他近身来积蓄灵压，然后发动攻击。对方防御上各个属性的防御技能都有，可随意使用进攻。

一护的实力使得斑目心服口服，在知道一护的目的是营救露琪亚后，斑目道出了囚禁的场所是最西端的白色高塔。然后让一护小心他们的队长更木剑八，因为他对强者十分有兴趣。

在一护赶去找岩鹫后，二番队的队长抢先赶到，并想从其口中套出相关情报。不过斑目却不怎么配合，正当二番队长想进行拷问时剑八出现了，无奈的二番队长悻悻地走了。从手下处得知对方是个强者后剑八开始热血沸腾了。

说到逃跑的岩鹫，面对飞毛腿摆脱不了的弓亲，只得使出浑身解数应战了。对方近身时三个属性的招数都有，同时我方擅长远距离的攻击，所以近身战实在没必要。远距离攻击时建议多用力属性的攻击，而能施展必杀的话就不要浪费机会，很容易就胜利了。



之后镜头转到黑猫夜一处，没人和它一起，只能单独行动了。而飘散到一起的石田和井上看来遇到了点麻烦，井上被敌人的暗器打伤，石田决定独自应战。既然都是擅长飞行道具的，石田的弓应该不会输的。

双方都是远距离攻击选手，所以就用远距离决胜负吧。对方喜欢使用力属性的攻击，不过必杀是技属性的，要注意对方的灵压残量。而我方的远距离攻击建议以灵属性为主，可轻松造成连击。

一护处，两人正被大量敌人追赶，无奈之下将面前的死神挟持为了人质。正想威胁众追兵，但结果却因为两队人马不是一个小队的，而被挟持者是最被看不起的四番队的人，



于是宣告挟持失败……看来只得用武力让他们撤退了。(面对杂兵，战斗毫无难度，轻松搞定。)

战斗结束后得知被挟持者叫山田花太郎，在得知两人前去救助露琪亚时竟然主动要求带路。在下水道，一护问花太郎为什么会给敌人带路。原来他一直是露琪亚被关押处的打扫者。说着说着就来到了塔的入口，突然一个人影出现了，是恋次。虽然是将露琪亚带回死神界的人，但他是绝不希望露琪亚死的，但他对夺去了露琪亚的死神之力从而导致她要受刑的主角却痛恨至极。



战斗中对方擅长在远距离使用技属性攻击，但似乎防御成功也要掉很多HP。我方应在战斗中主动进行近身攻击，积蓄能量多发动连击吧。

终于胜利了，战败的阿散井也将救出露琪亚的希望放在了一护身上。而一护也不支倒地了，此时追兵感到，花太郎等赶紧将一护带回了下水道进行医治。

忏罪宫·死斗篇

迷糊之际一护又开始了回想，露琪亚最初是为了救助一护的性命而将死神之力转移到他身上的。所以不管自己如何，一定要救出露琪亚。

查渡终于登场了，身形巨大的他很快就问到了忏悔宫的所在，但在转身时，原先那个杂兵却展开了进攻。不过，利用攻击背后这种手段的人怎么会取得胜利呢？此时在下水道的一护也恢复了精神，开始继续进入忏悔宫。而查渡似乎遇上了一个强手。



此战其实很好打，对方很擅长力属性的攻击，但是却不太使用力属性的防御，按照这个思路很容易获胜。胜利后八番队队长乐京春水出现了……

春水的远距离攻击只有灵属性的，可很容易防住。近身时大部分连击都是以恢复灵压的连击为目标，多是三个不同属性的攻击交替使

用。我方应抓住他的弱点进行远距离攻击。

春水始终认为这场战斗是没有必要的，但为了和一护的约定，查渡虽然已经很累了，但还是要赶往忏悔宫。见状乐京使出了一招让查渡倒下了。



在忏悔宫门口，一护小队感到了十分强大的灵压，是更木剑八。渴望和强者战斗的他终于找到了一护。对方的实力非常强大退缩的一护突然感受到了查渡灵压的消失。同伴的奋力拼搏终于使他不再迷茫，决定全力一战。

第一击是肯定被对方挡下的，之后剑八会主动攻击。由于对方速度很快，所以只能近距离硬碰硬。对方的攻击经常使用三次力属性攻击或技属性攻击，装备了防御这两个属性的"二属性防御"就可使防御很轻松。至于我方的攻击，不要连续使用相同的属性进行攻击。

吃亏的剑八使出了真正的实力，一下就将一护击倒了。垂危之际，斩魄刀的实体斩月大叔出现，将渴望力量的一护带到另外的空间进行战斗。对手是一护自己精神的化身，白色的一护，战斗让一护明白到了解放斩月力量的方法。面对成长的一护，剑八摘下了眼罩开始了认真的战斗。



这次对方的战斗依旧只能近身，同时对方的进攻方法改变了很多。经常在蓄满力后使用一招技属性攻击再跟力属性的必杀，玩家要小心应对了。精疲力尽的一护倒下了，同时剑八也不支倒地了。夜一出现，感慨一护成长的同时将其带去疗伤了……

隐藏人物收集法

名称	出现方法
海燕	一护升到90级以上
碎蜂	四枫院夜30级后出现
涅マユリ	浦原喜助30级后出现
东仙 要	用朽木ルキア在生存模式15连胜
柏村左阵	用朽木白哉在生存模式15连胜
ドン观音寺	花刈ジン太和细屋雨两人都达到30级
车谷善之助	故事模式下战败30次

故事模式一周目通关追加：雏森桃、吉良いづる、日番谷冬狮郎、山田花太郎、四枫院夜一。

故事模式二周目通关追加：朽木白哉，朽木ルキア、花刈ジン太，握菱テッサイ。

四深牢·终局篇

来到了忏悔塔处，一上手就是一场杂兵战，轻松搞定后终于见到了露琪亚。见面后岩鹫发现露琪亚就是杀害自己大哥的死神，而露琪亚也并不否认，不过看起来似乎有隐情。此时一股强大的灵压传来，是朽木白哉。面对强大的朽木岩鹫勇敢地冲上了前，但是却被一击打倒。



此时露琪亚所属的十三队的浮竹队长出现并阻止了白哉。此时一护赶来，拥有强大的灵压让所有人吃惊，成长的他为了救出露琪亚，开始挑战朽木白哉。

最终战了，战前要好好整备，将最强技能都装备上。白哉擅长远距离攻击，会瞬移到远距离发动攻击，所以就不用移动了，呆在原地蓄力吧。由于攻击方式多样所以防御上运气要素比较多。尤其值得注意的是他的必杀千本樱是技属性的，威力极大。建议第一次防御都用技属性防御，不成功的话第二次选和第一次相同属性的防御。如果实在打不过的话就在失败后多多修炼吧。



一护的成长让白哉大吃一惊，而露琪亚也为一护如此拼命而感动。（STAFF字幕出现）然而一护现在的实力还不足以对抗白哉，就在白哉准备动手时化为人形的夜一赶到，将一护打晕后和白哉约定在三天后决战。（故事结束）

后记：故事模式太短了，落后了漫画好多好多，进度跟动画差不多。不过游戏中可用角色非常多是个亮点，通关后还可培养这些角色。这对动漫爱好者可是很有杀伤力的。而使用你培养出的超强人物和朋友作战也是十分有意思的。

火热秘技

NDS 黄金眼 侠盗特工



◆开启新的联机模式◆

黄金眼模式：打过Normal难度的Virtual Training第6关便可开启这个模式。

MRI视点模式：只用打过Normal难度的第1关便可开启这个模式。

◆不同的换装◆

达成一定条件的话，可以获得一些特定的皮肤，在联机模式下便可换成不同的外表。

皮　肤	获得条件
Auric Goldfinger	打过Hard难度Campaign的第2关
Dr.No	打过Hard难度Campaign的第5关
Francisco Scaramanga	打过Normal难度的Virtual Training第1关
Goldeneye	打过Easy难度的Campaign
OddJob	打过Hard难度Campaign第1关
Pussy Galore	打过Normal难度的Virtual Training第4关
Xenia Onatopp	打过Normal难度Campaign的第4关

NDS 任天狗

◆散步时隐藏物品预测法◆

一般来说，带狗狗散步时，狗狗向前走，上屏地图中的图标也会向前进，但是，如果发现上屏中的图标已经停止，下屏中的狗狗还在继续走，那就要注意了，死死盯住下屏，就会有意外发现，有时候是一个隐藏礼包，不过有时也可能是垃圾之类的哦！

——倪郑晓



GBA 横行霸道Advance



◆星星秘技◆

首先要打开秘技模式：A+B+START。然后再输入“←、→、↑、↓、R、R”，便可让6星全满，重复输一次可取消。

◆抢坦克速成法◆

找个地方，最好是第二地图医院下边的军事区，警察和军队一般进不去那里，使用全6星通缉秘技，等到出现坦克时，立刻再使用一次秘技让星星全部消去，然后去抢坦克吧。

——覃涛涛

PSP 脱狱潜龙 清算

◆开启“超级警察”模式和挑战模式◆

将Normal难度爆机后，便可开启“超级警察”（Supercop）模式和挑战模式（Challenge），“超级警察”模式的难度比Normal更高；而挑战模式下，中途不能存档。

◆开启作弊选项◆

在“超级警察”模式下（注意必须这个模式），打过一定关卡后，一些作弊选项便会一一开启，具体如下表：

开启作弊选项	达成条件
获得Maxine装束	打过Mansion关卡
获得全部武器	打过Villa关卡
获得Cabal Boss装束	打过Dockyards关卡
无限狗狗	打过Under Rink关卡
无限子弹	打过Train Yards关卡
无限子弹时间	打过Back Streets关卡
HP无限	打过Rooftops关卡
Q版模式	打过Pink Starfish关卡
必杀火焰拳	打过Old Church关卡



NDS SD高达G世纪DS

18辑和19辑上的攻略还有一些需要补充的地方。

◆54号事件“黑历史的胜利者”的出现条件◆

1.在09Sp用捷克斯击破金卡纳姆。

2.在10Sp再次用捷克斯不组队击破金卡纳姆。

◆事件补全◆

21a

在出现过“Ev42 Z发动”以后，再次进行到21a时，达成在莱拉死亡，凤、艾玛、璞露中有一个人发生特殊事件死亡，其余依然健在且在战场中的情况下，卡缪与西洛哥交战，卡缪不会崩溃，且能力上升，ID指令发生变化，ハイパー化条件改为：“我军1机被击坠”或者“我军总受到伤害2000”。



10Sp

使用希玛、松永真、乔尼－莱登、塞罗－村雨、塞琳、捷利德、捷克斯－马克斯或者托雷斯不组队的情况下击破金卡纳姆，且击破后等级高于30级，就可以得到ターンX，并且可以ハイパー化。达成以上条件后，可以补全人物图鉴最后的9个内容。（捷克斯－马克斯通过后改名为普利班塔－W）

——bemu

GBA 魔界奇兵 叩响天国之门

通关后会得到一个密码“SNOW PRINCESS”，只要登陆官方网站输入这个密码就可以得到一些ARM的资料和密码，接下来就可以去雕刻师贝莉尼那里制作ARM了！这里先公布一部分密码。

ARM	密码
ウィンドパワー CL1	848C11EL
アースパワー CL1	1TYLGRQR
サンダーパワー CL1	718R74A8
ウォーターコート CL1	W0YY6NVE
ファイアコート CL1	CN81WN99
リーフコート CL1	H4YS7XN7
ウィンドコート CL1	VFV27L26
アースコート CL1	JMLQUNX2
サンダーコート CL1	EQG0FS82
スリーピーリング CL1	0Q3V7HHS
アームフリーズ CL1	XMTQVCSM
カウントダウン CL1	IJXDH4NF

ARM	密码
アイス&ウォーター CL1	TYDQAH5G
ファイアバーニング CL1	RTT6JIGO
ブランツアタック CL1	E0K4M41B
デンジャラスストーム CL1	CX1ASKE5
アースフォース CL1	P3O540J2
ライトニングボルト CL1	7BW3QU16
スノーマンアタック CL1	MQMNEAW
リングアーマー CL1	U51F7QUV
リングダガー	HNJGW6YT
5ダガーブレスレット	YJBOZ0KQ
癒しの天使 CL1	W2VIDCCE
ストーンボディ CL1	8EPMRRIG

ARM	密码
パワーリング CL1	433BHFCE
ナイフリング	5SDLCJHW
ウォーターナイフリング	HFBWCRXH
ファイアナイフリング	2ETNO4BY
リーフナイフリング	TOYHRYNR
ウィンドナイフリング	MQZ6KLAN
アースナイフリング	ZBID5FT1
サンダーナイフリング	WXGXZ73L
ウォーターパワー CL1	BNDL2EA5
ファイアパワー CL1	SB5YSFMB
リーフパワー CL1	8OZT5044

文 混沌星辰 左传 编 马修




《超级大战争DS》生存模式之50万挑战研究

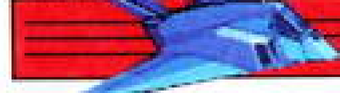
“《超级大战争》系列”以其严谨的系统和高战略性的战斗深受广大玩家的喜爱，在这款NDS的最新作品中又加入了极有挑战极限意味的生存模式，每个子模式中都有着可以深究的地方。其中50万资金挑战模式深深吸引了笔者，在这里就把在下玩这个模式时的心得与大家一起分享，也希望起到抛砖引玉的作用，和更多朋友们一起来挑战极限，分享大战争给我们带来的快乐。



本次挑战在下选用的指挥官是伊万（イワン）和伊格尔（イーグル），选用伊万是看中了他制造兵种的金额只需正常价钱80%的能力，虽然他的队伍攻击力弱，但是在挑战中可以依靠本作中的新系统来更换指挥官进行补偿。而选择伊格尔则是为了利用他的技能“再动”配合两个指挥官的合体技来发挥最大每回合三次行动的作用，虽然他的海军作战能力比较差，但是50万挑战中基本上没有需要用海军作战的地方，可以安心使用。在这次挑战前先说一下，本次挑战追求的是每关使用的金钱数尽量最少，所以在挑战中如果有单位兵种消耗了HP，就千万不要把它又停在我方城市上面，不然每回合开始时会自动补充HP从而消耗金钱；但如果单位兵种没消耗的话，可以停在上面补充燃料和弹药，这点要好好利用。此外，在本模式下相同兵种合流以及伊万的特技都不会使金钱有所增加。最后，**本次挑战的指挥官均没有装备FORCE能力**。好了，下面就开始我们的挑战！

注：每关的任务完成条件都是敌方部队全灭或是占领敌方城市，不同的任务要选择合适的胜利方法才是关键。虽然大多数战斗单位都是一支部队，但地图上看都是一个，为说明简化起见，下面将一个战斗单位全部视为一个单体兵器，如一支重坦克部队，以下介绍就称之为一辆重坦克。

MAP 1

挑战资金：800G

首先我方开始只有一辆重坦克，而敌方有3辆新坦克，从实力上分析一对一我方都打不过，只有动动脑筋想办法了。再仔细看地图，会发现有几个导弹基地，那么本关就要好好利用这些基地来尽量消减敌方HP，然后来用重坦克完成致命一击。战术定下来后，接着就开始行动。大致分析一下，生产两个步兵来分别启动两边的导弹基地是最稳妥的方法，不过既然是追求最低金钱消耗，那么我们不妨试试一兵战

法吧。第一回合在上边的工厂生产一个步兵（800G），重坦克原地不动，然后更换伊格尔来加强火力。第二、三回合步兵的任务就是占领上面的一个指令塔（作用是使全军的攻击力上升），而重坦克第二回合可以不动待机，第三回合要向上方移一格，以防下回合进入敌方射程。第四回合步兵向右方的导弹基地方向移动，重坦克移动到上方的工厂上。下回合步兵启动导弹把三辆敌方的HP都耗到7，重坦克则全力向步兵身边移动。第六回合步兵移动到上方右边的导弹基地，注意不要启动导弹而是待机，重坦克移到步兵左边的格子。接着步兵启动导弹，



重坦克则向敌方移动，敌方本回合必然将进行合流，合流后有8HP的那辆将停在指令塔下边一格。第八回合重坦克在指令塔上利用地形和HP优势进行攻击。攻击后敌方会再次进行合流，我方再依靠优势华丽地攻击，胜利就在眼前！别忘了战斗结束前把指挥官更换成伊万，以便下个MAP首回合的生产。

MAP 2



挑战资金：10400G

本关开始我方工厂被敌方众炮台包围，敌方还有一辆输送车和一个步兵，CPU的战术是用输送车把步兵送到我方左下本部从而迅速占领。所以我们就得尽快把工厂周围的炮台打开一个出口把敌方步兵消灭，还得注意停靠单位的位置尽量躲避掉炮台每次3HP的攻击。第一回合在左下方工厂生产轻坦克（5600G），右下方的工厂生产自行炮（4800G），随后更换为伊格尔。下回合两个单位集中攻击轻坦克左边的炮台，这样在第三回合开始后用自行炮再攻击炮台一下后轻坦克就能出去灭已经踩在本部上的敌方步兵了。再下回合站在本部右边一格来攻击步兵能回避炮台的攻击。消灭步兵后还要不断用自行炮不断攻击能对轻坦克产生威胁的



炮台，追击输送车时再注意利用炮台的死角前进就可以了。结束前再更换指挥官到伊万吧，以后每张地图最后结束的时候指挥官一定都得是伊万，而生产完本关所需的兵种后一般都是换成伊格尔，后文就不再累述了。

MAP 3



挑战资金：11200G

本关我方同时面对两路敌人，形势危急，而制胜的要点就在于对工厂四周指令塔占领后以提升我方攻击力。首先生产两个步兵，然后一个回合生产两个自行炮，下面一个步兵的任务是尽快占领上方所有指令塔，而另一个步兵跟随两辆自行炮去下方迎敌，路上顺便占领地图右下的两个指令塔。接下来就是这个步兵以及自行炮按照图中的阵势迎接敌方，交火时由



于我方的步兵挡住道路，所以为我方的自行炮提供了发挥的空间，优先消灭敌方坦克吧。上方战场中绿色地球军的新坦克可以用我方的新坦克配合轻坦克待机到它过来后在一回合内消灭掉，此时应该已经占领了4个指令塔，这样消灭它后我方的轻坦克无HP损伤、新坦克的HP为9。接着消灭敌方自行炮，等待巨型坦克的到来后先用轻坦克攻击它，再用新坦克消灭它（在步兵占领6个指令塔的时候）。此时下方

战场也应该差不多结束了，接下来的工作就是打扫战场把敌方剩下的火箭炮和自行炮清理干净。本关攻打过程中，两位指挥官的气槽应该都能够蓄满，伊万的气槽快到最后如果没满的话，要赶紧换成他消灭几个敌人。发动两人的合体技在下关的攻略中会起到很大作用。



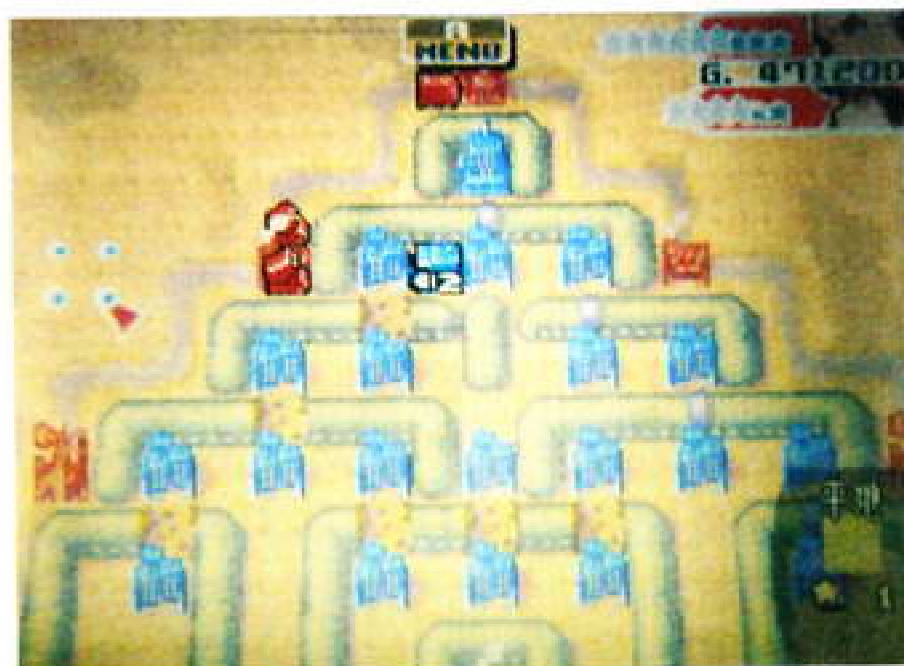
本关的城市和工厂众多，乍一看似乎是要打持久战，但是只要善于利用两个指挥官的合体技能便能在两回合结束战斗！第一回合生产



两个侦察车——本关的攻略与侦察车 8 格的移动力也是分不开的，回合结束前更换指挥官为伊格尔。第二回合开始后我方两辆侦察车每辆都移动到敌方工厂旁攻击步兵，然后使用双人合体技，这样伊格尔的能力是再动，侦察车又能行动一次，于是就能把两个工厂的士兵消灭掉。接着伊万再次登场把剩余的一个步兵解决掉即可完成本关任务！



看到挑战资金也许你会说：什么，0G？怎么可能不造部队就能取胜啊！的确，没有部队确实取胜不了，但是我们可以利用本关开始时自动出场的两辆火箭炮和一部管道炮来消灭本关惟一的巨型坦克从而获得胜利。仔细观察后会发现敌方单位破坏管道是有规律可循的，它会依次破坏中间、下方中间、下方左边、下方右边、下方最左边、中间左边以及上方左边和最上方的管道。知道了规律后，那么我们就可以在图中所示位置守株待兔了。由于只要敌方占在城市上就能每回合恢复2点HP，所以在一回合内要将其HP至少打到3，



然后下回合用管道炮移到敌方射程内引诱，但是这时敌方移动后能攻击的所在处却又不是城市的地方，这样后一回合用火箭炮就能将其消灭了。



本关我方面对的是数辆来势汹汹的巨型坦克，再环顾地图会发现有许多导弹基地供我们使用，似乎只需要将它们的HP消耗到最低然后造一辆轻坦克完成最后一击。这样做当然可以，但是消耗的资金不是最少的。在下觉得完成这个模式需要对各个兵种的性能有着深入了解，巨型坦克的攻击力强是不错，但是它的弱点也很明显——燃料很少。这样我们又有了新的战术可以选择——消耗燃料战术。首先造一个步兵向左上方的三个导弹基地方向移动把敌方坦克吸引过去，等到大约10回合左右，敌方的巨型坦克到达图中位置时，燃料肯定已经消



耗的差不多了，有些重坦克会选择继续追击步兵，而剩余的想回城市去补充却也都来不及，只能停靠在半路眼睁睁地看着我方行动。这时只需我方再造一个步兵急袭敌方本部就能轻而易举取得胜利，虽说上方的步兵会死得比较惨……



MAP 7

挑战资金：23200G

此战看上去异常艰苦，敌方海陆空三条战线同时向我方猛攻，而我方开始时候能够应对的只有九个步兵，如何能合理而又用最少的资金通过本关，为了找出答案，笔者的确费了不少功夫，分析了局势发现想要全灭敌方虽说可能，但要消耗巨大资金，而且上方与下方两条战线基本上和最后取胜关系不大，最后定下了从中路突击以及打燃料消耗战来占领敌方本部的取胜战术。经过多次试验，确定能够用23200G结束这场战斗。第一回合在中路战线上方的机场用伊万生产战斗机（16000G），其目的是为了尽可能的消灭敌方的两个隐型飞机，使我方的步兵能够最大化的得以保存。接着指挥官换成空军作战能力极强的伊格尔。第三回合时将战斗机移动到左上角，再用两个步兵围住它，这样下回合隐型飞机就攻击不到我方战斗机。接着第四回合以及第五回合战斗机就要把敌方的两个隐型飞机清理掉(用步兵配合保护，使其在消灭隐型飞机之前不被敌方战斗机消灭，敌方的战斗机则不能攻击步兵)。战术运用得当的话，此时我方应该至少还剩两个步兵（HP不满也没关系），剩下的就是依照图中一样，用一



个步兵在机场附近来回移动，吸引下方战线的敌方战舰火力，另一个步兵则全力向敌方本部移动。照此过了几回合后，敌方剩下来的三架战斗机会因为燃料用尽而坠毁，这时我方就能在机场生产一架直升飞机（用伊万生产，7200G），让直升飞机直接飞到前方把障碍炸毁，使步兵能够顺利通过达到敌方本部。在通过障碍附近还要小心不要走到两边管道炮的射程之内。



MAP 8

挑战资金：800G

上关结束的时候两位指挥官的气槽也是肯定正好能蓄满的，这样本关又能看到我方合体技闪耀登场了！面对众多对我方任何单位都有一击必杀作用的海利姆，幸好它们的移动力都只有一格，看来能够选择的战术只有速战速决。本关在下的极限是生产两个步兵，又由于每次行动敌方都会有所变化，所以我方只有靠步兵三格的移动力配合指挥官合体技取胜了（本关没有“三动”的机会，因为伊格尔的特技是让非步兵系的部队可以再次行动）。可以先在上方的工厂生产步兵，再利用步兵吸引敌方全体上移，找到合适的时机后在下方再生产一个步兵，



然后找机会发动合体超杀迅速占领敌方本部。总体来说，在本关的挑战中运气的作用不可小视。如果用伊万配合其它特技能增加移动力的指挥官，比如多米诺、恰卡等都是只用一个步兵就能过关的，有兴趣的玩家可以试试。



MAP 9

挑战资金：6400G

相信玩家一看到本关地图就有过关的思路了，没错，就是要利用地图上的众多导弹基地才能取得胜利。前两个回合的任务是生产一架输送直升机和三个步兵，然后就是占领地图上的五个指令塔。因为本关只要不在敌方射程内，它们都是不会主动出击的，所以我们可以放心地去工作。战前工作完成以后就可以去一个个攻克敌方军团了，不过我方只有三个步兵的战斗力面对那么多敌部队，所能采取的方法只有智取，要点就是利用敌方部队被攻击后下回合必定合流的特性，利用运输直升机阻挡，再配合发射导弹，从而用 步兵成功偷袭绿军本部。对付蓝军的原理与前面一样，也是利用运输直



升机做盾牌，载着一个步兵去占领本部，另外两个去启动导弹基地，炸距离运输直升机最近的几个敌方部队，虽然我方也会损失一个步兵，



但是最后的胜利一定是属于我们的！

MAP 10

挑战资金：64000G

最后这两关在下也还没有想到最省资金的方法，只能把思路说一下，首先应该先生产耐久度高的单位，推荐用重坦克，它对步兵系的单位攻击力高且防御力不错，而飞行系的应以不大会被步兵系伤害到的战斗直升机为主，笔者生产了三辆重坦克和两架战斗直升机（52800G），战略上是用管道炮攻击远处的炮兵，近处的炮兵优先用战斗直升机攻击，而那些燃料很快耗完的敌方部队就不用多理了，等



最后清理它们也不迟。本关中，一架战斗直升机最好要站在机场上以防被敌方占领，几个工厂尽可让对方占领，即使占领了也没资金生产厉害兵种。本关笔者一共花了64000G，多出来的那11200是由于管道炮受损后不能移动在基地上自动补充消耗的。相信本关的挑战资金还有很大的上升空间。

MAP 11

挑战资金：56800G

本关是挑战中的最后一关，也是惟一的雾战，难度自然不小。敌方一共22个单位，其中炮兵×8，侦察车×3，轻坦克×3，重坦克×2，自行炮×6。在下的战术是生产火箭炮×2，步兵×1，侦察车×2以及重坦克×2，在第四回合配合“三动”的指挥官组合破坏技，一举消灭敌方的先锋部队13个单位，自损一个单位，然后立刻退守本部附近一次只能通过一个单位的窄道慢慢利用侦察车的视野和火箭炮的射程优势打持久战，中间要十分小心不要落入比利的自行炮射程（他的部队远程攻击的射程比别的指挥官都多一格）。本关只要稳扎稳打，



不急进，就一定能够取得胜利，不过极限资金的研究目前不是在下所能做到的了，所以希望有好方法的朋友赐教。这样算下来，最后挑战结束之后总的消耗资金是181600G，评价也是最高的S级。

总结：其实很多关的评价都不是满的，因为有的关卡花费的回合数相当长，不过本次挑战是追求使用尽量少的资金，所以也就不过多计较了。本模式选取哪两个指挥官配合是很有讲究的，这次笔者只是举了伊万和伊格尔配合的这个例子来挑战，试想一下用哈奇（造部队只要90%的金钱而且发动特技后更是只要50%资金就够了，用他和多米诺配合或者和伊格尔配合会不会最后花费的资金还要少呢？这一切就靠玩家您来挑战了。



PSP热点新闻追踪

近期的PSP热点新闻非常多，特别是PSP系统软件2.0于7月27日正式发布，增加了众多的功能；即将发售的陶瓷白版本的PSP主机更是让喜欢PSP的玩家情绪高涨起来，看来PSP的人气是越来越高了。

一、PSP周边情况

目前随着PSP的官方游戏被大量破解出来，对记忆棒的容量要求就增加了不少，目前电玩市场上最热销的记忆棒产品就是1G容量的产品。1G的记忆棒产品中，比较实惠的产品是SanDisk新推出的彩色透明记忆棒系列。1G的产品零售价只有850元左右，而且该产品是真正的全新产品，因为记忆棒的外层塑料采用了透明设计，所以不容易作假，这种记忆棒的质量应该比国内销售最多的组装Sony记忆棒好多了。



▲SanDisk的彩色透明系列1G记忆棒。

目前由于市场上Sony品牌记忆棒的鱼龙混杂，所以玩家在购买记忆棒的时候难以分辨哪种是组装产品，哪种是原装产品。笔者经过测试发现，那些廉价的组装记忆棒不能通过读卡器正确读取数据，只能使用PSP与电脑联机才能够正常读取记忆棒中的数据，如果你的记忆棒有这个“特点”，那就说明你购买到的是组装记忆棒产品，产品的寿命和质量比原装的产品相差很多，那些组装产品一般都是采用旧产品进行二次封装，所以建议玩家不要购买组装的记忆棒产品。

目前零售的日版PSP的系统版本逐步从1.5的系统提升为1.51或者1.52了，所以如果购买PSP想玩自制软件、模拟器那么请尽快购买1.5版本的PSP，因为以后出现的PSP肯定是1.51以上的版本了。

本地出现因为PSP电池损坏PSP主机也同时损坏的事情，说明PSP的电池问题的确不可以再忽视了。

二、PSP官方游戏破解情况

万众瞩目的WAB引导程序目前发布了2.5F版本，该版本支持多PSP游戏引导、WIFI无线对战支持、超频功能支持、支持USB功能。不过这款引导程序能够正常引导的游戏还是比较少。还是期待WAB小组开发的3.0版本吧，不知道需要等待多久。

目前又突然出现了另一款引导程序HOOK-BOOT，这款引导程序支持的游戏比

较多，而且对大制作的游戏支持特别好。HOOK-BOOT能够引导游戏的如下：《AI Go围棋》、《捉猴P》、《机密武装》、《恶魔战士编年史 混沌之塔》、《脱狱潜龙》、《德比赛马时代》、《Dokodemo Issyo》、《Dorasiot Shuyaku ha Zenigata》、《新天魔界》、《Glorace Phantastic Canival》、《Kollon方块》、《Korean Utility Disc》、《Lumines》、《麻将格斗俱乐部》、《NBA 2005》、《狂热噗哟噗哟》、《口袋泡泡龙》、《炼狱》、《三国志V》、《爆脑》、《苍穹之巨龙》、《Wipeout Pure》、《Word Puzzle Mojipittan》、《世界巡回足球》和《Star Solider》。目前最新版本的HOOK-BOOT 0.90版本能够引导《山脊赛车》和《刀锋兄弟会》。看来HOOK-BOOT引导程序实力颇有超越WAB小组的意思，支持游戏多，而且能够正常运行。截稿前被破解的游戏已经达到32款，相信不少的玩家可以在暑假里用记忆棒免费玩到这些游戏。

三、模拟器更新情况

1 NEOCD0.5版本发布

目前PSP上最厉害的模拟器应该是NEOCD模拟器，初次的0.1版就已经比较完美了，不久前该模拟器发布了0.5版，该版本修正了MP3音乐回放在暂停后的BUG，修正了渲染的错误，采用PSP硬件渲染，改良了图形用户界面，增加了支持连发的新功能！改良了内存IO和Z80模拟，从pochi得到了强大的GFX，抓图键R加入，能存储24位BMP格式。



▲NEOCD模拟器更新到0.5版本。



▲运行《怒之铁拳2》，模拟效果非常好。

返回当前游戏；跳祯选项(注意，如果你手动设置了跳祯之后让游戏无法赶上运行速度，声音就肯定会有跳跃感了)；垂直同步选项；每个游戏支持多个存档位；实验50Hz转换；添加了266Mhz CPU速度设置；其他小修正和功能。该版本的模拟器运行速度不错，几乎可以达到MD的正常速度了，估计再发布几个版本就能够100%完美模拟MD的游戏运行了。

2 MD模拟器PSP Genesis v0.17发布



▲PSP Genesis v0.17运行界面。

目前这款模拟器的模拟已经很好了，0.17版本主要更新如下：六按键摇杆支持；ZIP支持(使用了Ruka的unziplib)；修正了即时存档中的BUG(老版本的存档不能再使用了)；可以编辑按键；稍稍修正了声音代码(许多游戏运行更快了)；游戏列表现在经过排序了；实现了新的界面；支持自定义皮肤；支持

3 Snes9x v0.02y29模拟器发布

PSP上面的SFC模拟器进展比较缓慢，都是些小细节的修改，整体的模拟速度没有更多的改进，不过至少还能看到有更新就比较欣慰了。Snes9x v0.02y29版本主要改进如下：添加了连发功能；修正了使用GPU时的垂直同步处理；其他小调整。期待SFC模拟器更大幅度地更新，希望在PSP上面全速模拟运行SFC游戏不是一个梦想。

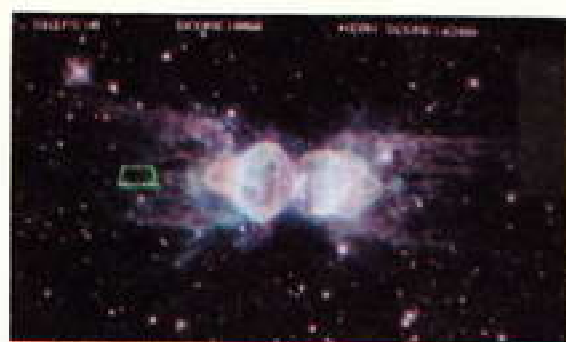


▲Snes9x v0.02y29。

四、自制软件更新情况

1 Agenaworld v1.1 for PSP发布

《Agena World》有点类似PC上的《家园》，你可以通过在AgenaWorld的网站上进行捐赠，从而注册你的游戏，以获得更多的任务。如果有足够多的人进行了捐赠，作者将会加入探索行星和人物走动等功能！而且该自制游戏拥有多人游戏模式，支持PSP的红外线对战功能，这个游戏的画面比较华丽，作为一个


▲优秀的自制游戏《Agenaworld v1.1》。

自制游戏来说已经相当不错了。请注意，如果你运行游戏时在角落里卡住了，就尝试用空间跳跃来摆脱（按R键）。

2 PSP《毁灭战士》v0.04u1版发布



▲PSP《毁灭战士》。

这款自制游戏更新如下：不再一定要放在名为“Doom－PSP”的目录中了；控制键可以在config.ini中完全自定义了；带入了武器变更BUG；不会从拳头开始卷动。喜欢在PSP玩《毁灭战士》的朋友请下载更新吧。

3 双重俄罗斯方块v1.5发布

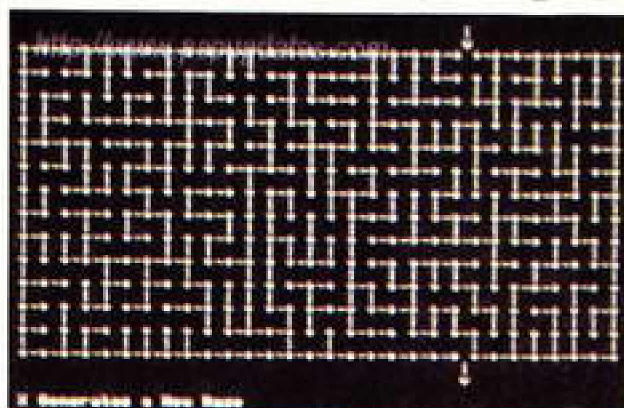

▲双重俄罗斯方块。

这一款《俄罗斯方块》的运行方式与以前的不一样，它是双重状态的运行方式。该自制游戏更新如下：削去行数、得分以及时间三项现在可以看见了，保存最高纪录，添加了经典模式（在主菜单中按上或者下来选择），一次削去复数行会获得奖分，添加了△/↑键旋转方块。笔者相信多数的玩家都玩过《俄罗斯方块》吧，简单的玩法，有趣的组合的确让许多玩家沉迷不已。

不过这款自制游戏的操作方式比较特殊，它的移动不是使用方向键而是使用PSP右边按键来控制方向的，玩起来的确很别扭，不过估计习惯一下应该没有问题，顺便可以挑战自己，看这样有难度的《俄罗斯方块》能够得到多少分。

4 不是游戏的程序－迷宫生成程序MazeGen

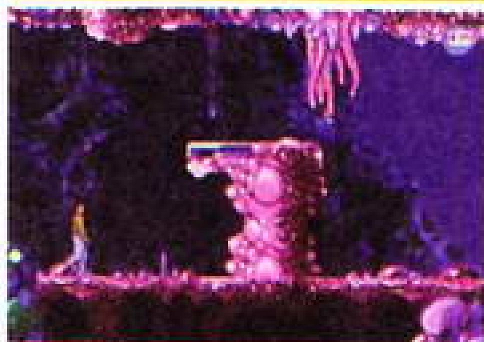
Pspupdates网站论坛的的版主Aerol33t写了一个PSP上的迷宫生成程序，只需按一下×键即可。他鼓励大家用它来学习如何进行程序设计，下面是他想说的话：“迷宫是很酷的东西。今天我有点烦躁，所以花了几分钟时间写了个很简单的字符迷宫生成器。我甚至不知道我为什么要写它。（可能是在我洗澡的时候，突然喊了一声‘有了！我知道怎么做了’。）我没有自己从头写这个迷宫的算法，那是没有意义的，因为所有计算机/游戏教科书上都已经有介绍了。我只是实现了它。按×键就可以生成新的迷宫。”


▲迷宫生成程序MazeGen。

笔者认为，如果这个迷宫生成程序能够提供自动保存生成图片的功能，那么这个程序就有意义了，大家闲着没事可以让PSP生成几个迷宫，然后让自己在迷宫里发泄一下，的确是一个有创意的程序。

5 PSP自制游戏——REminiscence-PSP




▲电脑经典游戏《闪电回归(Flashback)》。

这是一个PC DOS神作《闪电回归》（Flashback）的执行程序，需要原来的DOS版游戏数据文件，载入后可以在PSP上玩该游戏。这款游戏是DOS时代的名作，如果是接触电脑比较早的老玩家都应该对这个游戏有印象，现在我们可以在PSP上面重温当时的感动，不禁要感谢这个游戏的开发者。

7月27日SCE发布了PSP的系统软件2.0版本，以后发售的PSP肯定也是2.0版本系统软件，虽然2.0版本系统在多媒体上增加了不少的功能，并且内置了网页浏览器。但是如果升级到这个版本后，所有的模拟游戏、自制软件将不能够运行，如果以后的游戏都是必须升级2.0以后才能运行，那么玩家将会面临两难的选择，需要模拟器、自制软件还是玩官方游戏就看你自己的了。最好的方法当然就是购买两台PSP，一台专门玩模拟器、自制软件；另一台呢，专门玩新出的游戏。（笑）

文 混沌星辰 左传 编 铭风

CGT竞技大赛全国总决赛报道

今天是7月21日，也是第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会即CHINA JOY正式开幕的第一天，首届CGT神游比赛经过上海、北京、广州、成都四个分赛区，从6月4日起进行为期一个月的分站赛的角逐，现在各个地区的胜出者云集于此次展会参加最后的总决赛。

本次大赛是由CHINA JOY主办，PChome电脑之家全程协办以及联合官方合作伙伴神游科技(中国)有限公司共同推出的电视竞技比赛。这次比赛的报名点也根据神游售点进行了合理布局，让参赛者轻松报名。在比赛游戏上，针对不同程度玩家设计了不同的项目，既有低门槛、适合女性的Light User项目，也有需要大量练习的Core User项目。而对那些电视游戏没有任何经验的人，主办方也体贴地设置了"人人参与奖"作为鼓励。这些使得各个地区预赛办得有声有色，吸引了大批玩家前来参与。



决赛地点定在上海浦东新国际展览中心的CHINA JOY展会里，左传一行在路上就感受到了CHINA JOY的浓厚气氛，坐的车上大部分年轻人都是去看CHINA JOY，志同道合的玩家纷纷讨论起来，其中也听人多次说到那儿去看CGT总决赛的，可见CHINA JOY以及CGT在年轻人当中的影响力之广。

因为得知今天的CGT《马力欧医生》的比赛是上午10点钟开始，左传一行三人9点半到了展览中心门口准备买票入场，但是看见入口处聚了很多拿票的观众，原来11点之前是此次CHINAJOY的新闻发布会，只有持证的厂商以及媒体记者等专业人士才能进去，非专业人士不能提前入内，在门口转了转居然还有人在入口处附近来回兜卖黄牛证，晕啊。正当无奈之时正好碰到了PChome的人，于是挂了个牌子跟着混了进去。



进了会展中心后就按照展会各厂商展区平面图直奔主题，找到了承办电视游戏竞技的iQUE展区。一路上注意观察了一下其它厂商的各个展台，这次的CHINA JOY展会还是以推广网游为主，电视游戏厂商还是只有寥寥的几个，EA、SONY、iQue等等，和去年相比依旧没有多少起色。iQue的展区位于第二展馆的中部，为了突出iDS全球首发，整个展区色调以中国传统的喜庆色红色为主，上方的大幅横幅标着：TOUCH中国！iQueDS7月23～24日全球首发以及2005电视游戏竞技大赛CHINA JOY CGT的宣传画，显得十分有气势。而展区的四周是小神游SP以及iDS的机器供游客试玩，旁边还有身着日本DS制服的神游MM做指导哦。(制服上的LOGO当然是改成iQueDS了)。



现场试玩台上提供了神游DS中文游戏《摸摸瓦里奥》和《直感一笔》试玩，但是试玩台上的机器却都是NDS，运行的是神游中文游戏。每个试玩台都有两个LCD屏分别显示NDS上的上下屏。NDS真的能运行中文游戏？当然是不！现场的试玩游戏都只是神游科技为了展示而特

意制作的，而真正发售的iDS游戏是不能被NDS所正确读取的。

作为此次展出的重点——iDS，厂商当然做了重点部署，特别制作了一台超大iDS模型不断地演示游戏影像来把这款机器展现在玩家面前。展区门口的广告牌上也注明了上海地区iDS的首发会地点是：二百永新。此外作为本次CGT比赛的饮料赞助商百事也把FIDO人偶带到了展会，为广大玩家免费提供夏日里消暑的圣品——七喜饮料。



展区内就是CGT全国总决赛的比赛区，为了使比赛现场在赛事转播及观战上能达到良好的效果，神游科技特别花重金从日本引进的有视频输出功能的NDS掌机。在各个地区的预赛中想必已经见识过了，此设备被神游人士称为“AV-NDS”。除与NDS完全一样的主机作为控制器及双屏显示外，主机另有信号线连接至一大铁盒。此盒带有多种视频输出接口，将NDS上屏画面输出至正前方的投影屏幕，而下屏则显示在比赛桌放置的液晶显示器上，达到了很好的转播作用。比赛席后面就是选手席以及观众席，PChome十分体贴地提供了大量的椅子供游客观看比赛。

将近10点的时候，比赛选手到主办方那里签过到就在比赛机器上练习，随后参加《马力欧医生》比赛决赛的选手登台一个个由主持人介绍给大家，这次参加决赛的选手一共有五位，分别是：上海赛区的冠军李晗靖、亚军朱贤劼、季军金晶、成都赛区的冠军李恺以及北京赛区的冠军李伟华，广州赛区的冠军李国文因故没能到场，于是今天《马力欧医生》比赛的总决赛将在这五名选手之间进行。

随着主持人宣布开始，李伟华选手第一个登场比赛，他是来自河南的一位玩家，同时他不仅是玩家，而且是一家电玩店的BOSS，这次他带着妻子孩子一家三口都来到了上海参加这次比赛。身为BOSS的他，玩起游戏来可是有着先天优势啊，机器游戏自然不用愁，而且还经常可以找到一些到店里买东西的玩家切磋，水平很是了得。果然，在时间才用了两分多一点点，他就把关卡中所有的病毒消灭光了，一看分数：52420！没想到比赛才刚一开始，就产生了如此的高分，可以想象到下面的比赛一定会更加精彩。第二位上场的是李晗靖，从还没上小学就开始玩这款游戏的他赛前就表示了很有信心获得这次的冠军，而且说自己练习时的分数最高上到过100000分！果然，比赛中从他熟练的操作以及消除病毒的技巧就能看出他的自信并非虚言。比赛结束他得到了50940分，虽说比BOSS的分数低了些，但是仍然是个高分。李晗靖下来以后，主持人重复了一下比赛规则，表示这次的分数虽然低些但没有关系，后面还有弥补的机会。

原来这次总决赛的规则有所改变，为了增加比赛的精彩激烈程度以及降低结果的偶然性(前面笔者曾说过由于每次开始时的关卡设计都是随机的，所以要想在关卡中得出高分运气也很重要，认为实力占70%，运气占30%)，难度是“高手”，速度定为“快”；进入游戏后：

1.在规定时间结束前失败的，记录失败时的分数为得分。

2.在规定时间结束时，尚未消除所有病毒的，记录时间结束时的分数。

3.在规定时间结束前，全部消除所有病毒的，完成游戏的，记录游戏结束时的分数。

选手轮流进行三轮比赛，所有选手一轮比赛结束后进入第二轮。最后看三轮累计总分定名次。

这样的话即使前面选手有状态不佳的时候，也能在后面的比赛中来争取发挥出色进行大逆转，随着金晶的23100分、朱贤劼的19200分和李恺14400分的产生，第一轮比赛结束后BOSS李伟华暂列第一位，李晗靖以微弱的劣势紧随其后，估计最后的冠亚军将在他们两人中间产生，而后面的几位选手因为分数差距比较大所以只有寄希望于下面两轮比赛的发挥来逆转了。

接着第二轮比赛开始，BOSS李的发挥依旧出色拿下了44400分，接着所有人的注意力都集中在李晗靖选手身上，只见他深呼了口气后开始了他的比赛，这次状态来了，连消，连消！又是连消！精彩的表现博得了场下阵阵掌声，

看来很有希望在这轮拿下一个高分。随着音乐的响起，闯关成功，分数是68970！这下李晗靖超过了BOSS李排在了第一位。接下来的三位选手可能是因为前面两名选手的优异表现承受了巨大的压力，结果都只打出了2万左右的分数，两轮下来已经等于退出了争夺冠亚军的队伍。最后一轮比赛BOSS李显然也是受到刚才李晗靖将近7万分的影响，只打出了23010的分数，此时胜利的天平已经向李晗靖偏去，只要他在下面的比赛拿到13000左右的分数就肯定是冠军。最终他以一个64710分结束了这场比赛。

《马力欧医生》比赛成绩	
李伟华	52420、44400、23010
李晗靖	50940、68970、64710
金晶	23100、24600、18900
朱贤	19200、25020、35040
李恺	14400、17400、16500

比赛虽然结果已经出了，但还要继续进行，剩下的三位选手的成绩已经无关大局，就开始进行了表演赛，果然在没有压力的情况下都有着很好地发挥。我想，高手过招，水平其实相差都不大，比的就是心理素质，谁能坚持顶住压力，最后的胜利就是谁的。

比赛结束后就是颁奖仪式，PChome数码娱乐总监以及神游科技的负责人分别为冠亚军颁了奖，估计台下的观众此时都很羡慕他们手中的巨型支票以及那个iDS机器吧！接着从主办方那里得知了《山脊赛车》、《大合奏》的比赛将要在23号的上午10点钟和下午一点钟开始。然后在神游展区旁边吃过临时搭建的麦当劳(可真会做生意啊)后，下午就是左传三人组的自由活动的时间了……



有过看展会经验的玩家想必都知道这是个体力活，所以恢复是很重要的。经过了22号一天的休整后，23号早晨笔者再次来到了CHINA JOY。今天是星期六，来的路上坐的大桥五线，就听司机师傅不断纳闷地自言自语："平时周末最多一路下来一、二十人，今天怎么这么多人……"

经过登记后主办方介绍今天到场比赛的选手：上海赛区的冠军陈晓鸣、亚军梁立聪、季军刘伟均、广州赛区的冠军陈思远以及北京赛区的冠军李岩。成都赛区选手冯杰没有到比赛现场。

今天规则如下：

选手的比赛用车从刚开始的四辆中选择一辆进行比赛。

第一轮：5名选手全部上场，开1－1赛道，进行排位赛，以此来决定第二轮的发车位置。

第二轮：剩余5名选手全部上场，开1－2赛道，淘汰最后一名。

第三轮：剩余4名选手全部上场，开1－3赛道，淘汰最后一名。

第四轮：剩余3名选手全部上场，开2－2赛道，淘汰最后一名。

第五轮：剩余最后2名选手上场，开3－3赛道，决出最后的冠亚军。

第一轮排位赛按照选手陈晓鸣、梁立聪、刘伟均、李岩 、陈思远的顺序进行。比赛正式开始后，作为上海地区预选赛冠军陈晓鸣的发挥并不理想，开的过程中多次出现赛车撞壁的情况，结束后他自己也是很不满地摇了摇头。而梁立聪的发挥也没有预赛时候出色，倒是上海区预赛的第三名刘伟均发挥得不错，成绩排在了前两位的前面。北京赛区的李岩出场后以几个漂亮的甩尾和几乎无可挑剔的全程操作又刷新了刘伟均的成绩。最后排位赛成绩下来第二轮的发车顺序依次是：李岩、刘伟均、梁立聪、陈思远、陈晓鸣。

这样比赛正式开始，从这一轮开始比赛将残酷起来，每一轮都会有一名选手被淘汰。在1－2的赛道中陈晓鸣虽说最后一个发车但是在进程中超过了陈思远，使广州赛区的这位选手第一个被淘汰，梁立聪则是超过了刘伟均排在第二；尽管在1－3赛道里陈晓鸣奋起直追，但是其他三位选手没有给他赶超的机会，最终只好遗憾地出局，而本赛道的比赛里刘伟均反超了梁立聪重新回到第二的位置，第一仍然是由北京的李岩选手保持。到了第4轮2－2的比赛里只剩下三名选手，发车后梁立聪就屡次试图超越刘伟均，终于在第一圈成功从内道超车，然后在第二圈开始的直道上刘伟均加速又赶上了梁立聪，继续保持第二的位置。此时的放弃就意味着被淘汰，梁立聪一直冷静地寻找机会，最终在最后一个弯道处利用刘伟均的失误超了过

去，并冲过终点。比赛的胜负总是会有的，然而友情却是坚固，被淘汰的刘伟均选手耸耸肩表示遗憾并和梁立聪握握手表示衷心地祝贺。这样决赛就在梁立聪和从开始到现在一直保持着第一位置的李岩之间进行，在决赛中梁立聪是越开越好，在第一圈时就超过了李岩，并且一直将优势保持到了最后，取得了这次CGT大赛《山脊赛车》的冠军！

本以为平常的颁奖典礼却因为"网游第一美女"孙婷的到来吸引了大批的记者前来关注，孙婷给亚军李岩颁发了奖金和奖品，看来原来这次拿亚军也是一件很happy的事情啊。左传偷偷瞥了一眼旁边的梁立聪，只见他用羡慕的眼光看着李岩，在想给自己颁奖的会不会还是孙婷？显然，让他失望了，颁好亚军的奖后孙婷在保安的护卫下离开，PChome数码娱乐总监走上台去……



颁奖结束后主办方又邀请观众上台来进行一个《山脊赛车》的比赛，获胜者得到一个罗技的光电鼠标，最终一位戴帽子的大叔以精湛的技艺把鼠标拿走，看来民间的高人也是大有人在啊。

中午吃过饭后左传在观众席上看到了许多拿着DS的玩家进行通信对战各种游戏，而下午有着比赛任务的选手们则在选手席上拿着机器做热身。因为《大合奏》比赛是一款休闲类的音乐游戏，所以玩这款游戏的女玩家也有不少，像上海赛区的亚军和季军都是女玩家哦。参加《大合奏》决赛的选手有上海赛区的冠军王亮、亚军王岳平、季军韩璨溯、北京赛区的冠军李帆、广州赛区的冠军梁健欣、以及成都赛区的冠军华融，这次各个赛区的选手总算聚齐了，接下来期待他们为我们带来最华丽地演奏吧！比赛规则如下：

选用模式为单人游戏，难度模式为专业模式。

由活动负责人当众抽签来决定比赛曲目，一共三首，最后成绩以三轮比赛总成绩计算。经过抽签后，比赛的三首曲目依次为：マリオメドレー、暴れん坊将军のテーマ、全部抱きしめて。

选择乐器为下屏左上角的"主音调"。

所有选手依次弹奏第一首乐曲，排出第一轮名次

所有选手依次弹奏第二首乐曲，排出第二轮名次

所有选手依次弹奏第三首乐曲，排出最终名次。

如遇比分相同，由相同选手给对手抽取一首乐曲(主旋律)，各自弹奏对手选定的乐曲，直至比出分数高下。

正式比赛开始前，主办方为了调动现场气氛，让每位选手都选择一首自己拿手的曲目表演给现场观众看，也算是为自己热身。高手就是高手，王亮一出手就选择了一首难度很高的曲子，以娴熟地手法(偶发现大合奏打到熟练的时候已经不能以按键来描述了，简直就是玩格斗游戏用手柄搓招……)为大家献上了《钢之炼金术士》的主题曲。后面的选手也是给在观众们表演了自己的拿手绝活。

选手们表演时，一些对《大合奏》比较熟悉的玩家就议论起来说这次抽签出来的曲目比较合理："マリオ メドレー"这首比较容易些，放在头能够让选手热身，而中间的那首"暴れん坊将军のテーマ"可以说是整个《大合奏》曲目中最难的，能够拉开比分差距，也能真正检验选手的水平，而最后的"全部抱きしめて"属于中等难度的曲目，可以最后来进行捡漏弥补。

果然，有如玩家预测的那样，第一轮比赛结束后，选手们的发挥都比较正常，王亮、王岳平、韩璨溯和李帆都打出了99分，梁健欣和华融略低一些98分，没有拉开差距。第二轮比赛开始后，看到谱子就明白为什么说是《大合奏》中最难的曲目了，不仅节奏快而且在演奏中间还会有几次变调，最变态的是在其中高潮部分有几小节连续的演奏数个不同音调连续的八分音符，看来搓招就是这样练成的啊！虽然王亮选手的手法很熟练，但是还是在几处漏掉一些音符，最后得分94。接下来出场的是王岳平，她演奏得极其稳健，虽说也是在几段8分音符的地方出了些差错，即使这样，还是赢得了观众热烈而持久的掌声。最后凭借MISS的个数较少，分数定格在了96。接下来她的室友韩璨溯也取得了94的高分，但是后面的三位选手就没有好运，也可能是因为练习这首曲子不够吧(暴れん坊将军のテーマ这首曲子必须与人联机后才会在机器中出现)都只得到了80多分。第



三轮比赛里王亮选手发挥得不理想，只拿到了96分，赛后他不住地摇头，觉得发挥得不好可能要与冠亚军无缘了。下面王岳平和韩璨溯的表现也验证了这一点，双双取得了98分，从而这一对室友MM把冠亚军包揽了下来。赛后主办方又请这六位选手以不同的乐器一起为大家演奏了一首任天堂的经典作品《塞尔达传说》的主题曲再次把活动推向高潮。

赛后颁奖典礼上，主持人把冠亚军MM寝室的另外两个室友也请到了台上，由于控制不住激动地心情，MM们还哭鼻子了哦！

这次笔者没有向以前一样去采访每一位冠亚军，还是不用打扰他们了，让他们多享受一会儿游戏带给他们的快乐吧！在CGT比赛开始到现在左传通过这次活动结识了不少对游戏有着无限热爱、志同道合的朋友，也享受到了游戏的快乐。希望神游科技以及PChome能够经常举办一些电视竞技的活动，让中国的电视游戏竞技发扬光大，能在世界范围的竞技中为祖国取得好的成绩！



▲所有项目比赛冠亚军的合影，从左往右依次是李伟华、李晗靖、李岩、梁立聪、韩璨溯、王岳平。

神游DS北京站首发会实况

文 口袋根据地_nfopo 编 铭风

2005年7月23日，早上下着小雨。我们冒着传说中的雷阵雨来到了传说中的iQueDS全球首发的中国北京站——西单商场前ATM机旁边的一个小展台(其实也不小啦，足足有两个教室大哦)。

首发会第一个环节是……搭棚子！(汗一个)因为本人到得比较早，所以就从这里开始说起吧。展台的一部分在商场的屋檐下，所以说谁站展台上谁就不会挨雨淋，当然只有主持人和模特们才能上去。然后展台两旁搭起了两个黄色的棚子，展台朝西，北面的棚子放着一个16：9的大电视，连着一个iDS，可以播放游戏画面。据现场工作人员说这个把DS和电视连在一起的转换机是制作《超级大战争》的公司制作的，软硬兼制吗？呵呵。南面的棚子里也有一个电视，循环播放iDS的广告，片子中总说全球首发什么的？我就想，难道iDS还要卖到国外？回头再想iDS内存大了，系统语言有6种，应该还是有可能的吧。此外宣传单也是一摞一摞地摆在了桌子上，就是先前在网上看到过的那个“Touch！”宣传单。



时间大约是10点，首发会正式开始。台下也聚集了N多打伞的人，其实人不是非常多，只是因为都打着伞，而且也经常有路过的人问，这是卖什么呢？看来中国电玩市场还真是有待开阔啊。不一会儿，带着台式腔调的男主持人先在台下吼了两声，赢得了一些掌声后，才走上台。在短短几分钟内说了N多话，都是关于iDS的，但都是我们知道的：什么价格？购买地点？嘿嘿！等着吧，就是吊你胃口。众人们心中却希望他快点下台，让模特MM上。在劲乐中，4名手持iDS的模特MM在台上走来走去。当然，台下的观众也没有闲着，什么数码相机，照相手机，DV都开始拍了。原因之一就是她们手里都拿着大家想要的iDS吧，其二则是……嘿嘿，所谓香车配美女，这回的掌机配美女也是



▲4名MM齐上阵。

让大家大饱足了眼福。所以各位争相拍照的真正原因就不说也自然明了了。

模特走完台后，主持人又来了。接下来做什么呢？我们来有奖竞答吧。奖品为iQue专门制造的帽子，上面有大大"iQue"字样，还有印有"iQue"的运动水壶，这可是限量的哦，只有在首发会才能得到。第一个问题是：iQueDS首发赠送的两款游戏叫什么？一个瘦帅哥被选上去了，当然轻松答对，拿着奖品走人。第二个问题是iQueDS的显示屏是多少万色的，当然也很容易，现场发的宣传册中就有答案嘛。这回被选上去的是一位胖帅哥，汗，他还真会选。咋就不选位MM上去呢。

好了，竞答也完了，主持人该宣布重要的信息了吧。主持人要大家跟着一个黑衣服的叔叔走，他将带领你们到商场购买iDS的地方。瞬时呼啦地就向我走来了一群人，我晕，原来那人就站在我旁边。要说这个让您小吃惊了一下，那么请继续看，更吃惊的还在下面呢。话说我们这就下到地下一层，来到了儿童玩具区，到了小神游专柜前。看来中国电玩业真的需要开拓、发展，这怎么还跟儿童玩具一起卖呢？神游专柜前的阿姨好象头一次见到这么多人来光顾，都呆了的样子。给大家"惊喜"的事情发生了：具体的这个数字是谁先说出来的，反正就是这个时候说出来的，好像就是这个阿姨说出来的，目前只有20台货！20台货？对，就是20台货！iQueDS全球首发的中国北京站只有20台货，够"惊喜"的吧。这下可把玩家给急坏了，20台？不会真要搞个限量大抢购吧。当然如果这样的话，那还不知道要"踩死"多少人呢，呵呵，当时大家都要把那个小小的专柜给挤爆了。不愧是北京的玩家，奥运礼仪学得不错，大家都自觉的排起队来。看这架势，卖方只能采取先领号，再取提货单，再交钱，再取货的销售方式了。排在前20个的差不多是有指望了，不过20号以后的，还要再等上会儿，工作人员正在从北京其他地方往这里调货，据说下午一共可以调来40台左右吧。等待真是最辛苦的活儿。唉……几个月都等下来了，竟然还要等几个小时。于是在无聊之只际，有人已经开始发狂了，玩起了儿童玩具区的儿童玩具，真是佩服这些玩家。

最终，已经是下午了，付了款的都差不多拿到了自己心仪已久的iDS。而且获得了赠送的2盘游戏卡(一个是DS的《直感一笔》，另一个是从两盘GBA卡中任选一个，《瓦力欧制造》或《银河战士》)。回到首发现场，还可以凭单据领到如下赠品：屏幕保护膜或皮套任选，水壶或帽子任选。在首发会期间，还有一些活动，例如：抽奖，你可以领取一张表格，填好信息后，放入抽奖箱，下午将抽出一名幸运儿，免费获得一台iDS。还有iDS试玩，将有数名宣传MM教您如何使用iDS，她们身着的服装和日本NDS宣传MM身着的基本一样，只是Nintendo的LOGO改为了iQue。

最后，说说本人买到的这台首发的iDS。规格配置什么的都不用我多说。只是想说，咋那么多坏点呢？不过据工作人员说：6个坏点以下纯属正常现象。看来我还算"走运"，只有3个坏点。还有就是一些小问题，例如，触控笔上居然是Nintendo的标记，主机背面的印纹也是NintendoDS的标志，我一直在怀疑，我买的是iDS还是NDS呢？不过中文的操作画面还是很亲切的，就是没有中文输入法，只能用英文和日文，看来只有在内置的聊天系统才可以手写中文了。最后统计了一下，本次北京站首发会，包括已经出售的和已经预定没取货的iDS共有100多台。



▲专柜前的景象，好多人啊。

iDS疾速评测报告

文 哈曼 编 马修



千等万等，iDS终于发售，笔者有幸第一时间入手这款几乎与全世界同期上市的中国大陆行货主机，接着便进行了各方面的测试。测试结果呢，看下文吧。

包装



▲中央最大的就是iDS的包装盒，左边和右边的分别是美版和日版NDS的包装盒。

首先，iDS的包装盒很大，和NDS的比简直可以用硕大来形容，打开盒子，盒子里竟然还分上下层。盒子里的全部配置包括一台iDS主机（内置电池，带触控笔），一支备用触控笔，一条触控带，一个220V电源（和小神游SP的电源通用），一份简体中文的使用说明书，一张保修卡及一张认证单。

第一批主机是铂金色，正面铭牌上的



▲包装盒全部展开图。



▲iDS大包装里的全部内容。盒子大，大家把东西都拿出来会散成一大摊。

LOGO不出意料地是“iQue”，触控带也是，但电源和触控笔上的LOGO是“Nintendo”，以后鉴定翻新机不要把这两点混淆进去。而主机背后铭牌上有主机序列，序列号为XQ开头，保修卡也有两处与主机背面铭牌相对应的相同序列号——这是重要的防伪标志之一。

张开主机、拿出触控笔——这时会感觉主机上下部分连接得比NDS紧密，而触控笔卡得



■iDS正面的LOGO印的是“iQue”的字样。


▲触摸屏右下角也有“iQue”的LOGO。


■附带的电源上仍保留了Nintedndo的LOGO。

也比较紧，从笔槽拿出时间要用些力。

开关键、SELECT键、START键、方向键及ABXY四键的手感和NDS一样，按下去有很结实放心的感觉。而L键和R键按下的手感也有细微的不同，不要奇怪，NDS也是一样。




■保修卡上两处与主机背面铭牌相对应的相同序列号。

界面和语言

系统界面

打开机器，感觉开机时间感觉略长于其他版本NDS。开机后系统界面的默认语言是简体中文，非常亲切。但PICTOCHAT仍然是英文，实际这个就是“涂鸦聊天室”；旁边下载游戏选项图标上有“iQue DS下载游戏”的中文说明；最下边的小图标就是设定选项，里面各个子选项在上屏最下方有对应的中文说明。和各版本的NDS一样，PICTOCHAT、下载选项和设定选项进入后退出也要关机。



▲iDS的开机警告画面。

语言界面按由左到右、由上至下分别为英语（English）、德语（Deutsch）、法语(Francais)、西班牙语(Español)、意大利语(Italiano)和汉语(中文)。

屏幕键盘

输入个人信息和聊天室会用到iDS屏幕键盘的界面，可以输入的文字包括字母数字（标准罗马字母、阿拉伯数字和常用符号）、欧洲及特殊文字（修饰过的罗马字母及特殊字母）、日文（平假名和片假名，无日文汉字输入）、符号（标点符号、数学符号及特殊符号）、图片（阿拉伯数字及表情、天气、方向等文字大小的小图片）。不过没有汉字输入确实让笔者感到非常意外。


■iDS仍然没有中文输入。


■设定选项进入后退出还是要关机。


■系统语言设定中有了中文。


■下方的选项解说都是中文的了。

游戏及卡带支持

iDS对于各个版本的正版GBA卡及NDS卡，支持是预料中的完美。然而对D版卡，一些被D版商加密后的D商汉化中文卡玩不了，如《口袋妖怪 火红·叶绿》的中文版、《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》的中文版。而GBA烧录卡，目前已测试的EZ系列、XG2系列、GBALink ZIP系列、MAGIC、Ewin以及烧录GBA游戏的NEO FLASH卡等都识别得很好，但第一代XG FLASH识别不出来。笔者手头烧录卡有限，各位买机器还想用来玩自己的GBA烧录卡，最好买时带去亲自试一下。

值得注意的是，对于目前市面上惟一的NDS烧录卡NEO FLASH，iDS也不识别，进入开机提示画面后就直接白屏，如果只插NEO FLASH的GBA卡部分，则显示“已插入iQue DS扩展卡”，里面烧录的NDS ROM的话就进不去。插入Magic Key，无论插什么GBA卡，NDS进入开机提示画面后也直接白屏，可见iDS专门针对Magic Key这样的引导卡采取了应对措施。

用普通NDS玩iDS游戏呢？进入系统界面显示的游戏名称是乱码，进入则停止在“ONLY FOR iQue DS”的提示画面，无法进入游戏。



▲NDS主机插入中文《直感一笔》时，游戏名称显示为乱码。


▲强行进入游戏时，上屏会“ONLY FOR iQue DS”的提示画面，无法进入游戏。

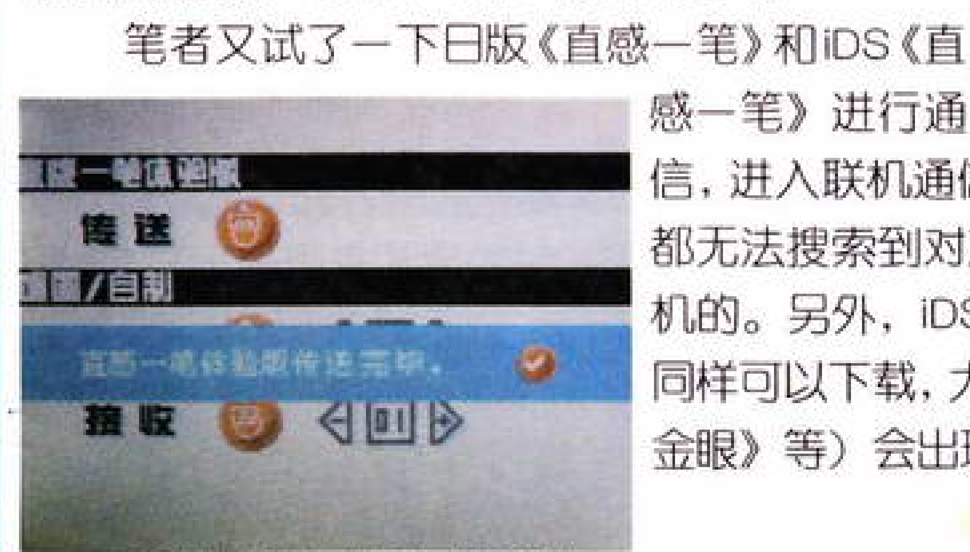
通 信

和其他版本NDS通信

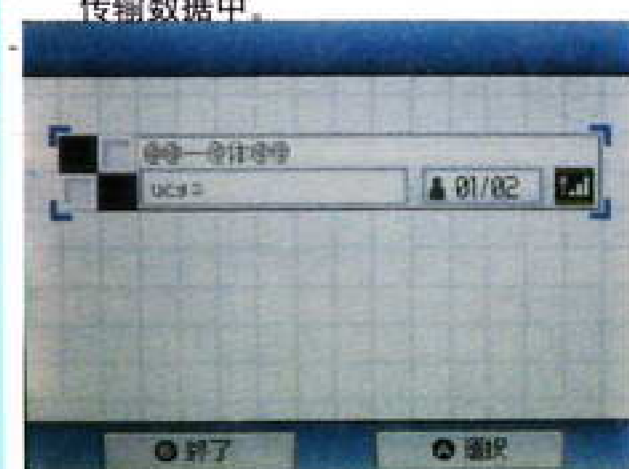
目前，各个版本的NDS和iDS都支持互相通信。在聊天室模式下，NDS和iDS之间通信正常；神游中文DS游戏以外的其他各版本NDS游戏，iDS和NDS之间可以正常单卡联机下载；但NDS从iDS下载神游官方中文游戏的联机部分时，虽然可以下载，但游戏名称显示仍然是乱码，进入后同样提示“ONLY FOR iQue DS”。


▲NDS和iDS运行各自版本的《直感一笔》进行联机，结果都搜索不到对方。

笔者又试了一下日版《直感一笔》和iDS《直感一笔》进行通信，进入联机通信选项后，两台机器都在不断搜索游戏，但彼此都无法搜索到对方，看来，不同版本的《直感一笔》也是不能联机的。另外，iDS和插NEO FLASH烧录卡的NDS联机时，iDS同样可以下载，大多数联机游戏都没有问题，但个别游戏（如《黄金眼》等）会出现iDS下载后无法进入游戏的现象。



▲iDS的《直感一笔》向NDS无线传输数据中。


▲NDS能够接收到信号，显示名称为乱码，下载完毕后也不能进入游戏。

隐私保护

iDS及各版本NDS的通信功能都不受监控，如聊天时就无法阻挡屏蔽陌生人的介入及消息的接收。因此在公共场所通信聊天时，要注意陌生人的介入，如果不想结交陌生朋友，聊天室最好不要选最容易随手选的聊天室A。如果发现陌生人有骚扰及其他不良动机，应立即中断通信并采取相应措施。

无线电禁用场合

理论上玩游戏是自己的事，但通信时无线电波散发出去，就有可能对附近一些电器干扰。如在飞机上、医院里，因此乘飞机及在医院的玩友务必注意。而心脏起搏器及其他医疗装置植入

者，请先咨询医生或医疗装置制造商。附近如果有心脏起搏器植入者，请保持距离起搏器23厘米以外的距离。

以上警告摘自iDS说明书，在这里强调，以提醒大家注意。iDS、NDS通信有效距离长达50米，而心脏起搏器又是人命关天的东西，安全起见，还是劝各位勿在植入心脏起搏器的患者附近通信。

推荐周边

个人觉得，NDS和iDS配上三样周边足够了：屏幕保护帖、主机包和擦屏布，由于神游官方目前还没有指定的周边厂商和专用周边，我们也只能自己去游戏店淘了，顺便期待一下神游的高质量国产掌机周边。

先说必备的屏幕保护贴，DS主机的的触控笔与触摸屏亲密接触的操作方式，注定下屏阡陌纵横的可悲结局，因此为了自己的爱机，屏幕保护贴是必备的。就像对往脸上用的化妆品不能随便买便宜货一样，屏幕保护帖也不能心疼钱，笔者推荐GAMEMATE的“液晶守护神”，其透光性耐磨性都不错。价格在50元上下，不要嫌贵，一千多元都花了，别为这几十元影响了兴致。



▲“液晶守护神”是比较不错的屏幕保护贴。

接着说包，DS不同于小巧的GBA SP，走在街上手拿DS这么大个东西显得很笨重，手大的握着拿的更容易让旁人联想到拍板砖一类的暴力行为，因此用个包装起来还是有必要的。组装DS包在各处游戏店都有卖，价格10元左右，挑时注意包不要太紧，稍微宽松点。如果你以前一直买《掌机王SP》，那么恭喜你，省钱了，《掌机王SP》以前赠送过DS包。

最后说擦屏布，屏幕是主机向我们传送画面信息的终端，脏了直接哈两口气用衣角擦两下的豪放之士估计不多吧？因此擦屏布必不可少。其实，这种周边在很多日产的屏幕保护帖里都有附带，而《掌机王》、《掌机王SP》都送过擦屏布及屏幕擦，使用屏幕擦注意不要让铁环刮到屏幕。如果以上的都没有，就去眼镜店买块柔软的眼镜布，价格约3元。

日常应用注意事项

以下是日常应用注意事项，同样适用于NDS诸如给iDS。由于只是正常使用时该注意的，因此诸如给主机洗澡、测试主机抗摔性能、给主机和电池动手术等非常规应用的注意事项不在此列。

1.不要乱放iDS卡和触控笔，这两样都是非常小的东西，顺手拈来固然方便，但一旦找不到就能把人急死。



2.《掌机王SP》已经强调多次了，锂电池正常充电正常使用即可，不用信“充上十几小时以激活电池”和“尽量将电用尽再充电”那些来自于氢电池时代的过时知识。由于有断电保护功能，所以偶尔长时间充一两次未必能有多大损害，但经常把机器玩到自动关机可是不好的习惯，让机器在休眠状态下缓缓断电更是危险，过度放电轻则令锂电池折寿，重则立刻废掉锂电池。灯红了就及时充电吧。

3.充电时可以同时玩游戏，大家放心地玩。

最后，祝大家暑假愉快，游戏愉快。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描



PSP的进一步破解使PSP的销量又有攀升，而iDS的正式发售也使艰难前行中国游戏业又完成了艰实的一步，在此祝愿神游和中国游戏业一帆风顺！

从6月30日首个破解PSP游戏的诞生，到7月26日。目前PSP上已经可以完美运行32个游戏，其中约有20多个游戏为免引导版本，可以直接在记忆棒上完美运行。这些免引导游戏包括了《脱狱潜龙清算》、《机密武装》、《山脊赛车》等等重头大作。这些游戏不仅可以免引导运行，并且读盘时间大大缩短。

在PSP轰轰烈烈的破解风潮下，一时间广州游戏业的天空也炽热了起来。任意一家游戏店都可以看到玩家们在试机、交钱、取货……而目前PSP的最新售价也再度让笔者跌破眼镜——普通版仅卖1520元，豪华版仅卖1775元！这个价格比半个月前的售价跌了将近100元！从时间上推断，PSP的降价应该和人民币升值没有太大联系。至于PSP能否跌破1500元的大关，将销售价降到14XX元，这只能等待时间来证明。

主机卖得火了，但游戏的销量却大大萎缩了，几个月前在店门口堆满了《山脊赛车》的火爆景象一去不复返。不仅如此，就连30元贴换游戏的服务也渐渐淡化。在7月以前，笔者可以用任意一款PSP游戏补30元换到一款全新的PSP游戏。但现在就有些困难了。如果大家拿一些并未破解的游戏去贴换新游戏尚可，如果拿的是已经破解的游戏，则会被委婉的拒绝。PSP的最新游戏《天地之门》日文版到货，售价为340元，由于9月份会出台湾中文版，因此笔者强烈建议大家忍到9月买中文版。

7月23日，神游iDS终于在全国范围内首发，从目前了解到的情况看来，这次首发活动颇有些遗憾。最主要便是混乱的价格遭到了玩友的质疑，基本上每个城市都有各自的定价，比如北京是1698元=iDS主机+《直感一笔》+任意GBA正版游戏；上海是1966元=iDS主机+《直感一笔》+任意GBA正版中文游戏；而武汉更是一江之隔出现两种售价：江北卖1698元，江南卖1986元。

广州这次并未列入首发活动城市之中，不过iDS的售价却出乎意料地成为了低价格：1518元=iDS主机+《直感一笔》。店员称，《直感一笔》可以单买，价格为150元。如果全套购买再加1元，可以赠送一盘非正版GBA卡带。很多玩家在了解到全国iDS售价不同的情况之后，都纷纷发表了"我情愿从广州邮购iDS"的看法。不管如何，笔者在此还是呼吁大家支持神游，支持行货。

和iDS对应的是，NDS继续保持1080的稳定价格，《SD高达》跌到了360元，大多数NDS游戏维持在320元左右。一些游戏店已经开始接受《JUMP超级明星大乱斗》以及《恶魔城》的预定，价格大致在300～360元左右。

如果要说这个暑假哪台掌机最火，不是PSP，也绝对不是iDS、NDS，而是GBA和GBA SP！暑假刚刚开始，无数的家长便带着孩子来游戏店购买手掌机，便宜而且好玩的GBA和GBA SP成为了他们的首选，现在广州翻新GBA的价格为350元(送卡)，翻新GBA SP的价格为520元(送卡)，全新神游SP的价格为650元(送卡)。三款掌机都有不俗的销量，不同消费能力的家庭都在这小小的掌机上面找到了欢乐。能够让孩子在学习之余有所期盼，有一个健康的娱乐活动。这恐怕是掌机的最大意义所在。

各地掌机价格表

本辑市场扫描增加了港版PSP及中国大陆行货iDS，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有所差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	SP (豪华版)	PSP (普通版)	PSP (香港豪华版)	iDS	NDS	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1775	1520	—	1518 (带《直感》)	1080	650	520 (翻新)
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	1830	1550	1850	1440 (带正版DS卡+正版GBA卡)	1080	630	550
广东深圳	久圣电玩	1850	1580	—	—	1100	—	630
广西南宁	南宁鸿立电玩	1820	1589	1850	—	1085	650	—
山西太原	逸豪电玩	1850	1600	1860	1550 (带正版DS卡+正版GBA卡)	1150	650	650

NDS游戏制作——汉化篇

终于也算解放了，一下子经历了半个多月的考期，才后悔平日不该旷那么多课！不过大家可千万别以为我是个不良学生哦！毕竟我也是在最后的关头苦通14宿，才看到了今天的太阳啊！可当精疲力竭的笔者再一次打开IE，看到的却漫天都是PSP、NDS lib和DevKitarm，虽然都有升级（感兴趣的朋友可以去http://www.drunkencoders.com/ 下载最新版本，至笔者截稿之日分别是NDSlib20050714和DevkitarmR14，不过要手工安装配置），但NDS Env的主站却并没有升级，还说在到3.0版本之前不打算再放出下载……不过这一切都不能减退我对NDS的热情！哈哈哈！在经历重重的艰难险阻之后，这期将要给大家带来的是与游戏制作息息相关的内容——不错，汉化！“首个NDS游戏文字汉化”的进程报道！我将会为大家详细讲解游戏汉化的整个过程！怎么样？感兴趣吗？感兴趣的话就继续往下看吧！不过首先声明，这次汉化的内容仅仅是个DEMO，并且仅以学习、交流为目的，绝无其它不良意图。好了，讲了这么多，就让我们进入正题吧！

汉化篇

首先，NDS游戏汉化其实和GBA汉化原理方法基本相同，在这里为了普及汉化知识，我会详细地介绍整个过程，但是如果你已经对GBA汉化了解得比较深入，也请继续看下去！因为我将介绍一种原文脚本提取的新方法，这将意味着你不必去为将来庞大的近万字文字制作码表！

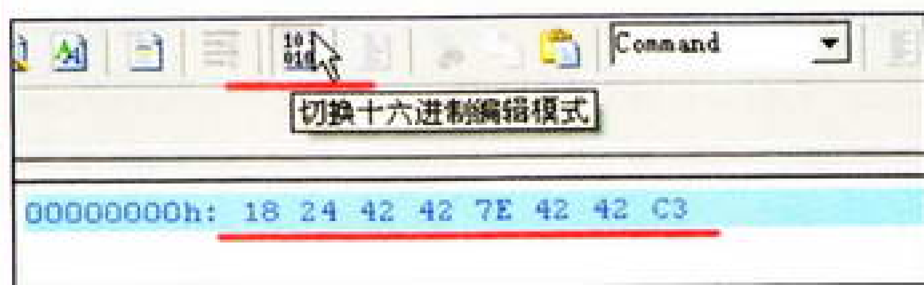
而之所以说是“首个NDS游戏文字汉化”的原因是继我用CrystalTile成功提出N个DEMO图片及字库后，dinwing同志就首先对table hockey的E3 DEMO进行了图片汉化，这也就揭开了NDS游戏汉化的首页（虽然他本人也说技术含量少了些，呵呵，不过依然值得鼓励），我们这次要讲的是众人瞩目的NDS大作——《超执刀》E3 DEMO的汉化（下载地址：http://www.akkit.org/DS/E3/trauma_center_under_the_knife_DEMO_jap.zip）！剩下的就是各汉化组的跟进了。在正式内容开始前，首先要感谢混沌星辰各位大哥给予的支持，特别是好友“缺少爱の另类”给予的帮助，还有下面提及的汉化工具下载连接我也将不再一一给出，需要的话可以去混沌星辰http://gba.gamego.cn的汉化板块下载，或者和我联系。闲话不说，下面首先介绍汉化基础知识！

前两日网上争论不休的就是关于NDS系统字库的问题，NDS有自己的操作系统，所以自然会带有操作系统使用的系统字库。可是网上很多玩家都认为NDS游戏很可能采用系统字库，所以汉化基本上不可能。虽然我只提出了DEMO的字库，但在这里要明确声明，游戏在一般情况下是绝对不会采用系统字库的！首先这样做会使字体单调，不论大小、外形将会千篇一律，影响游戏美工效果；其次，日本汉字生僻字太多，稍学过日语的同志都应该知道，日文汉字不但繁琐，而且游戏中出现古代文化的话，会出现很多使用率低的生僻字，系统字库因为考虑大小，一般都不会放入；最后考虑到多年以来GBA开发积累的开发手段。GBA没有自己硬件的操作系统，所以不存在系统字库，而继承GBA而开发的NDS，自然从开发包上就不支持所谓的系统字库，PS、PS2也有系统，可也没有听说哪个游戏使用了系统字库。说到这里，恐怕会有人问，那么NDS游戏中的字库到底是如何存储的呢？呵呵，看看GBA汉化相关的文章吧！tile！就是这个tile！从图片到字模，包罗万象！下面我们就来看看tile的储存原理吧！

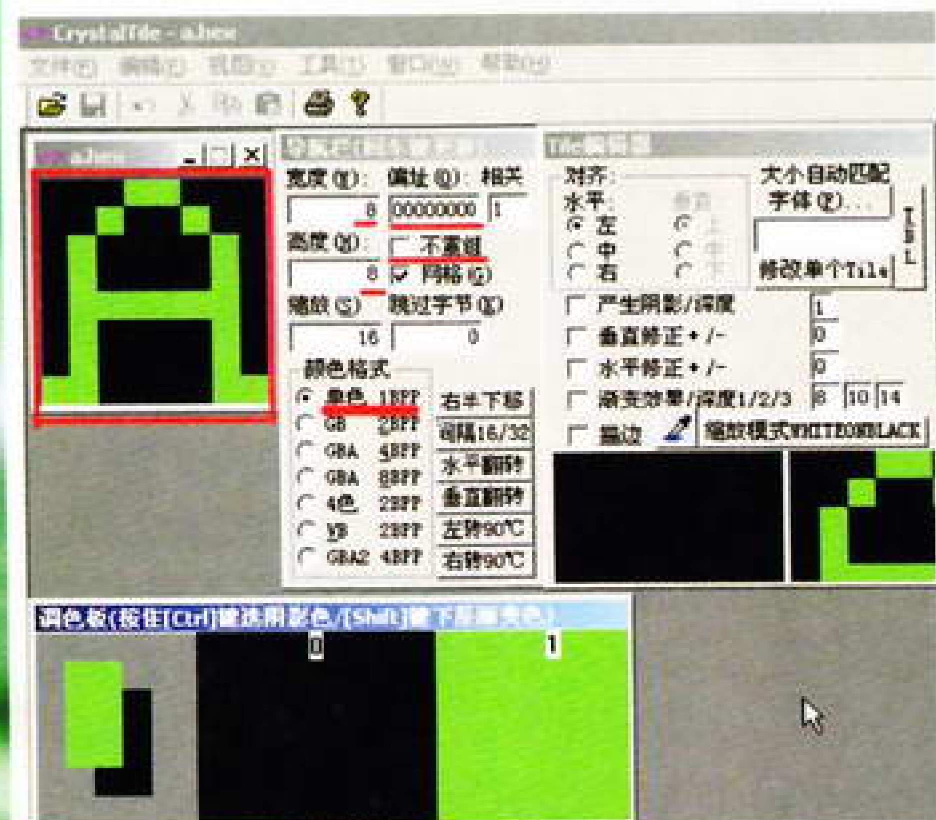
如果将tile比喻成砖块，那么图片（实际上字模也是由像素组成的图片）就相当于一面五彩的墙壁，图片是由一个个tile组成的。之所以将图片分割成多个tile，也是为了在遇到同样的tile时只需调用相同的tile编号，减少整个文件的大小。（这一点希望大家一定要掌握噢！因为今后的NDS 2D制作方面还有很多地方要用到tile的概念！）tile又根据需要分为不同的大小，最常用的tile就是8×8像素的，因为这最符合电脑的存储要求。根据tile所调用的调色盘大小，又分为1位、2位……多位存储的tile。这里我们以1位的8×8格式tile来进行介绍（因为我们要汉化的《超执刀》DEMO的字模也是这种格式的）。1位代表调色盘是1位的，即只存在

```
00011000  <——第1个字节的内容  0x18
00100100  .                   0x24
01000010  .                   0x42
01000010  .                   0x42
01111110  .                   0x7E
01000010  .                   0x42
01000010  .                   0x42
11000011  <——第8个字节的内容  0xC3
```

两种颜色（至于具体是什么就不要管了，那个暂时和汉化无关），即一个点的颜色不是1就是0，而8×8就代表了一个图像的大小，即横向8个点纵向8个点。这里我们以字母A的字模为例，当tile的大小确定后，那么它的坐标就确定了，横向的8个点刚好8位构成一个字节，每位用来确定这个点是透明还是显示，（对于一般字模而言0即透明，1即显示，2位的字模还会有阴影色，希望大家不要怕麻烦，先硬着头皮读下来再说。）纵向8个点说明每个tile占用8个字节，我们用0、1拼成一个字母A，这就是字模了。后面的0x代码是将每个字节的信息翻译成16进制以后的数据（不会算的话就用Windows自带的计算器转），赶快打开UltraEdit新建一个文件，在16进制下按照字节的顺序写入看到的代码吧，保存就是一个2进制的字模文件了！现在快去用CrystalTile或TileLayerPro（软件在哪里下我

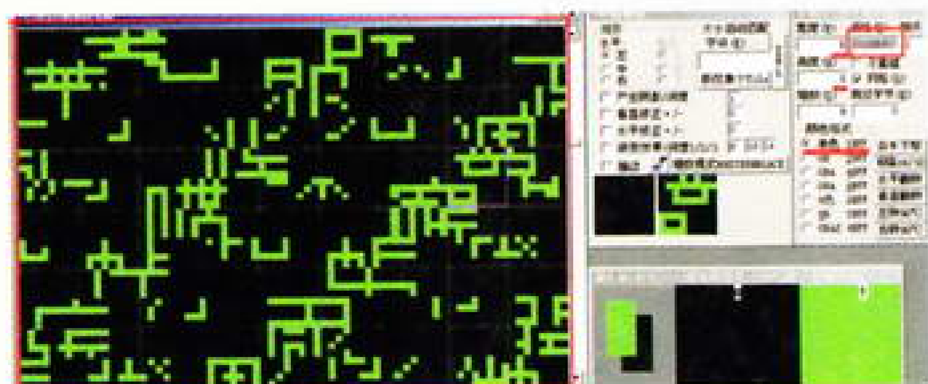


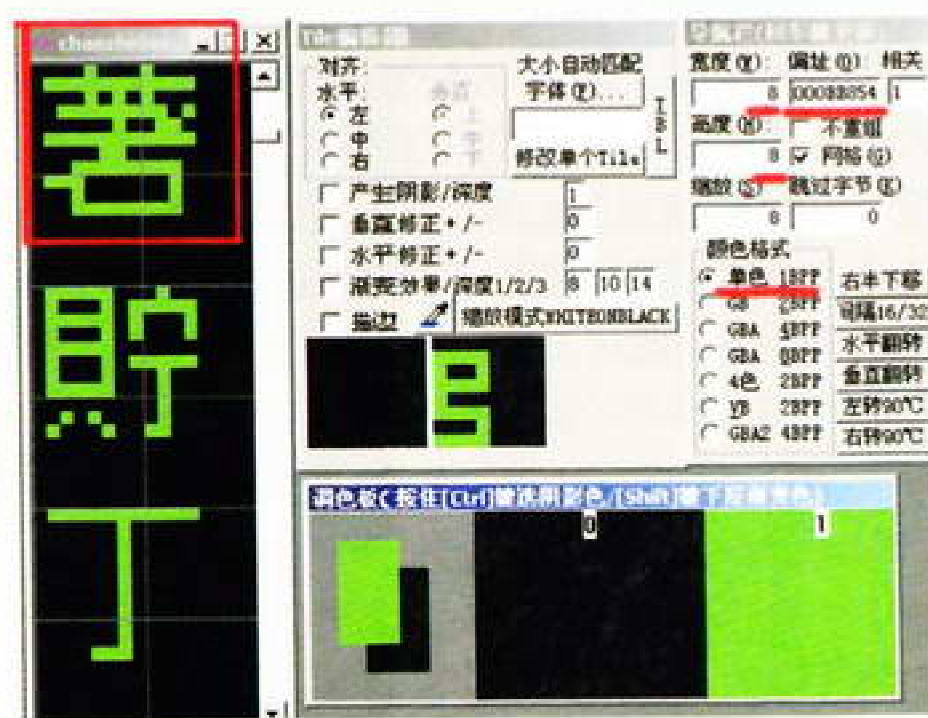
说过了，或者QQ8711601，我会尽我所能为您提供最全面的服务……马修大怒曰：拖这个贱人出去打！）打开刚刚写入的字模吧（设置参数参看图片，一定要单色8×8的tile模式）！怎

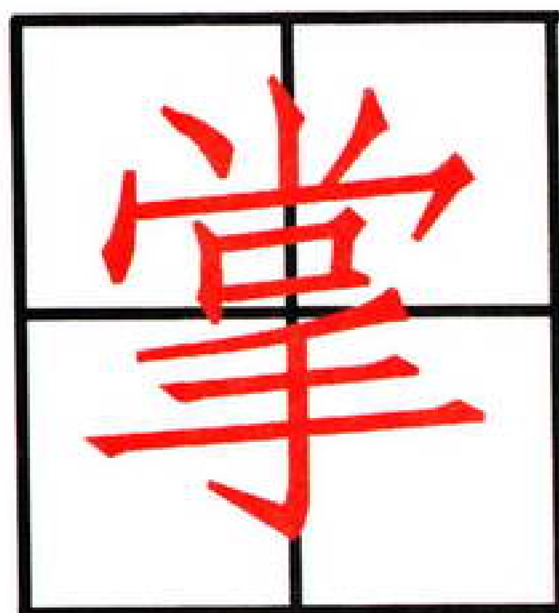


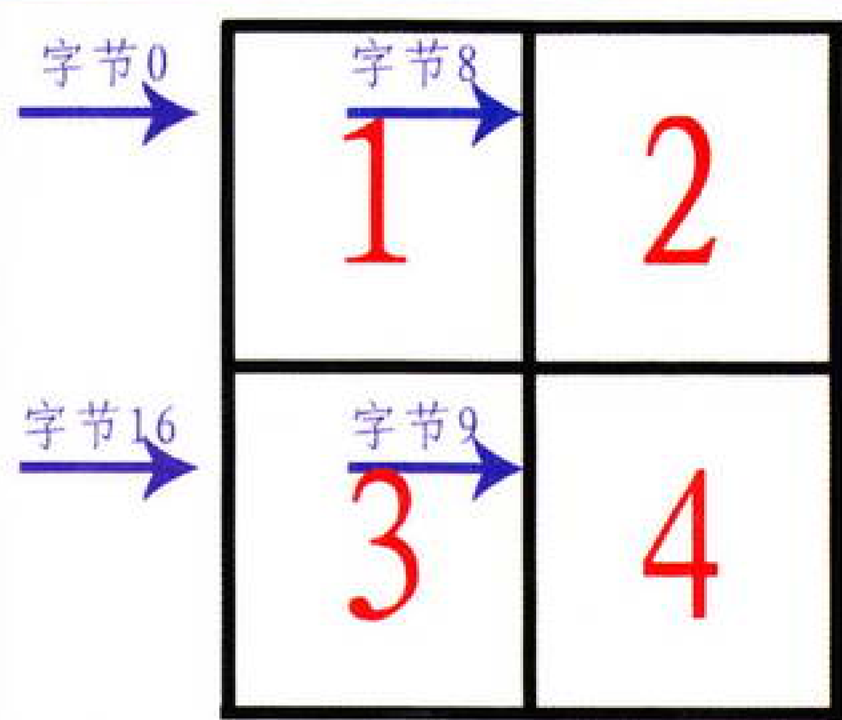
么样，是不是字母A已经映入眼帘了！

在了解了字模的tile原理后，我们就打开NDS《超执刀》的DEMO来开始我们汉化之路的第一步——寻找字模！用CrystalTile打开解压的trauma_center_under_the_knife_demo_jap.nds的ROM，模式还是单色，8×8，在庞大的ROM数据中凭肉眼搜索吧！不久就能在地址为0x000BB850的地方看到类似汉字的图形，看来字模就在这个范围内了！现在我们来反复调整偏移地址和图形区域大小，看能不能拼出一个汉字来，在偏址为0x000BB854的地方，将图形区域调整为两个tile的宽度时，终于第一次拼出了汉字，这能说明什么呢？呵呵，那就听我慢慢解释吧！以下图“掌”字为例，我们分析可得他被分割在4个tile里面，tile的排列顺序如图，那么假设tile 1中第一个字节为整个一个字存储的字节0，那么tile 2的第一个字节就是存储序列的字节8，依此类推，我们就可以得到存









储方式与tile构成的结构关系。(这将是后面偶提到的新的脚本提取方法的重要依据哦！所以大家一定要理解透彻！）按照这个推断，每个字模的大小就是16 × 16的，但不是以字节按行的顺序排列（这个是标准bitmap格式的存储方式，不理解不要紧，会在后面有详细的说明)，而是按生成tile后对tile水平重组构成的16 × 16个点阵的字模！

解释到这里就该操作了。刚刚我们是通过调整图形区域大小拼凑出字模的，现在，我们将tile方式改成16 × 16，然后将重组选项钩选成水平重组，（其实就是将四个8 × 8的tile进行水平排列，应该不难理解吧！）偏移地址不变，现在拉大图形区域，呵呵，字模是不是已经成功显示出来了呢？快点记录下字模偏移地址的范围吧！UE比较懂的同志可以直接将字模段提取出来，但最好不要打破32字节1个字的规律，这样再用CrystalTile的时候就不需要



调节偏移地址了。看看吧！一个字模32个字节，用字模最末汉字的偏移地址减去首个汉字的偏移地址，然后除以32，就是汉字的个数了，一共大约7000多个汉字、假名及字母字模。(细心的朋友一定注意到16 × 16字模的上方还有8 × 8的小字模，那个主要是为汉字标注用的假名和其他特殊用途使用的，不属于主要脚本翻译的范围，我们先不管。)首先小庆祝一下！因为你已经成为一名“新米医师”了（什么？你不知道“新米医师”！用4bpp的GBA模式读入8 × 8 tile，偏移地址设到0x0008F2F4看看吧）！

其实汉化的方法和思路有很多种，这次我



们采用了最传统的汉化方法，即先找到字模，通过字模位置及游戏中的对话计算相对地址，从而搜索出脚本的范围，并且确定码表。现在我们让就进入第二阶段——脚本区域的搜索！

在开始正式操作之前，我就先来介绍一下脚本的概念和存在的意义吧！刚刚大家也看到了，一个字模就要占用掉32个字节的大小，如果要用字模直接去拼凑成一句话，那么每句话就要用掉本身32倍的字节数，如果有重复的文字出现，就更是一种浪费！对于从传统卡带机发展而来的NDS来讲，每多1个字节都会浪费多一点的半导体材料，为卡带带来更多的附加成本，显然这不是个聪明的办法。于是就产生了脚本寻址的方法来引用字模，以达到节省空间的目的（这在WINDOWS中同样适用)。对于游戏机而言，最简单地说，脚本就是一种对字模寻址的记录格式。比如字模中A的后面是B，如果A的脚本代码（即码表，字符在脚本中所对应的数据）是1，那么B的脚本代码就是2，这样只需要一些简单的运算，乘以字模的大小，再加上基址（字模的起始地址)，就可以很简单地算出字模的首地址，从而将字模读入显存显示。过去的FC、SFC以及部分GBA游戏（这里着重考虑日文版的，因为英文共26个字母，就是区分大小写加上符号也不过百个，但往往会在脚本上加密，因此汉化多使用日文游戏作原材料)，因为卡带容量限制，字模最多不过256个字符，因此多采用单字节记录寻址。而我们这里表现就有7000多字符，因此可以猜测，寻址脚本应该采用的是双字节记录。预备知识清楚了，下面我们就来看看具体的操作步骤吧！

用wifime或者烧录卡在NDS上运行

DEMO，（方法参见17辑、19辑《掌机王SP》，因为没有模拟器，做起来会比较花时间。不过不要忘记，汉化=10%的技术+90%的耐心和细心，这一点大家千万不要忘记哦！努力努力……）手工记录下尽可能多的游戏中对话文字，（尽量找大段的假名部分，因为字库中假名是连续的，这样比较好编写相对位置的代码。抄写时不懂日语的同志一定要多多小心，因为由于长音等用途，假名分大小写的，而且还分片假名和平假名，没有点日语基础的同志一定要注意不要抄错，否则下面找不到脚本别赖我方法不好！呵呵，细心细心再细心，）这里我提供一段我所抄写的，给大家参考！

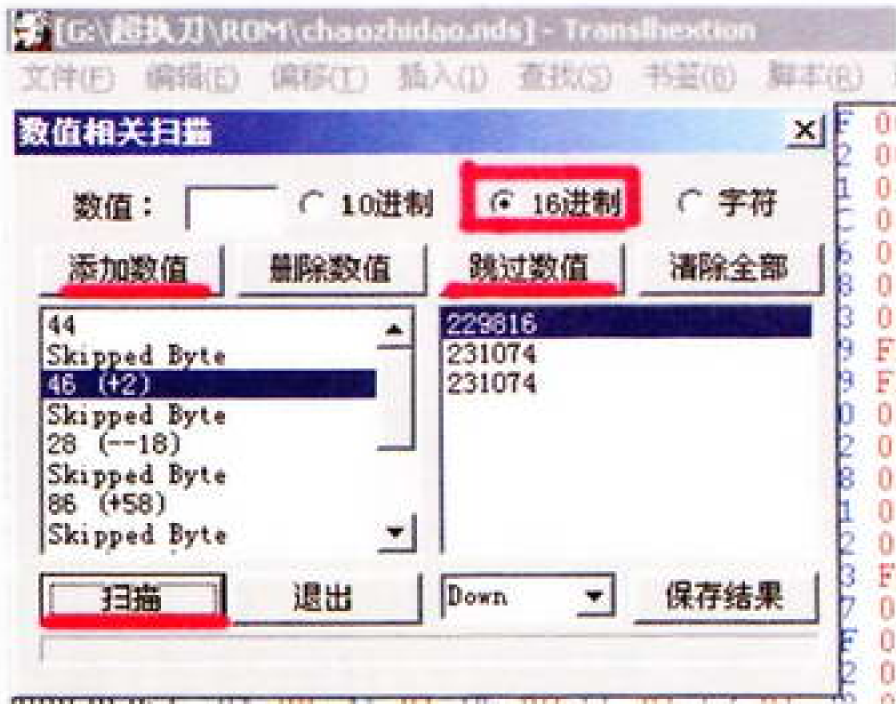
注意一定要尽可能的记录下同样的游戏信息，（比如第几个人物发言、字幕速度有没有变化、有没有播放语音……因为这些信息往往也都和文字脚本参杂在一起，记录下来有助于后面对脚本中程序标识性字节的识别及功能的辨认。）记录好后找一段连续的假名，比如这里我就采用了“ございますので”这一段语句作为搜索用的语句。下面介绍一下搜索脚本段的原理。找到字模中平假名段，对这几个字符的相对位置进行计算，例如这里我们将“い”的代码作为0x001C（因为它在字模中的位置最靠前，所以将它的代码设为较小的值），那么ご=0x002C（这里为了便于计算，最好将图形区域设置横向16个字符，加加减减也能方便一些）。如下图示，计算出其他几个字的，ざ=0x002E，ま=0x0056，す=0x0031，の=0x0046，で=0x003F。现在就让我们打开Translhextion，在ROM中搜索脚本段吧！



打开Translhextion，其实这个工具并不是专门为汉化所设计的，但它强大的16进制搜索功能正好在这里排得上用场。打开NDS ROM文件后，点“查找”中的“数值相关扫描”一项，进行16进制搜索，但是这里有几点小问题需要解决和澄清一下。我们想要的是将我们刚刚写下的代码按字的排列顺序输入，然后进行与我们输入的代码相对位置不变的整句搜索，因此对我们来讲，“の”和“で”的关系其实只在于相差7个单位，对于我们给的假定码表的数字，并没有实际意义，但要保证的是2字节



寻找。可是Translhextion只支持单字节寻找，如果我们先输入00，再输入01作为“い”来搜索，这里就会产生问题，Translhextion会认为00和01之间也有相差一个单位的关系，而实际上这个只是我们假定的，它们之间究竟相差多少我们也不知道，因此为了保证没有过余约束，我们这里只输入01，对于00，采取跳过数值的方法。第二个问题就牵扯到汇编的知识了，那就是作为2字节的数据存储时，是以低位在前、高位在后的方式存储的。也就是说0x0001存储在ROM里的话，就应当是以01 00的顺序存储的。虽然这个问题在我们相对位置搜索时没有太大关系，但为了后面的内容，我也在这里说明一下。好了，现在我们依次将我们计算出的“ございますので”的相对代码添加，顺序就是：2C→跳过→2E→跳过→1C→跳过→56→跳过→31→跳过→46→跳过→3F（这里最一



个跳过是不用输入的，因为没有用处），然后点扫描，OK，出现了3个结果，保存下来，现在打开我们的结果，是这样的一段代码：

Offset： 229816=0x381B8

Hex Data:2D 01 2F 01 1D 01 57 01 32 01 47 01 40

ASCII Data：—┌ ／┌┌ W┌ 2┌ G┌ @

Relative Offsets：A=?? a=?? 1=??

Offset：231074=0x386A2

Hex Data：2D 01 2F 01 1D 01 57 01 32 01 47 01 40

ASCII Data：—┌ ／┌┌ W┌ 2┌ G┌ @

Relative Offsets：A=?? a=?? 1=??

Offset：231074=0x386A2

Hex Data：2D 01 2F 01 1D 01 57 01 32 01 47 01 40

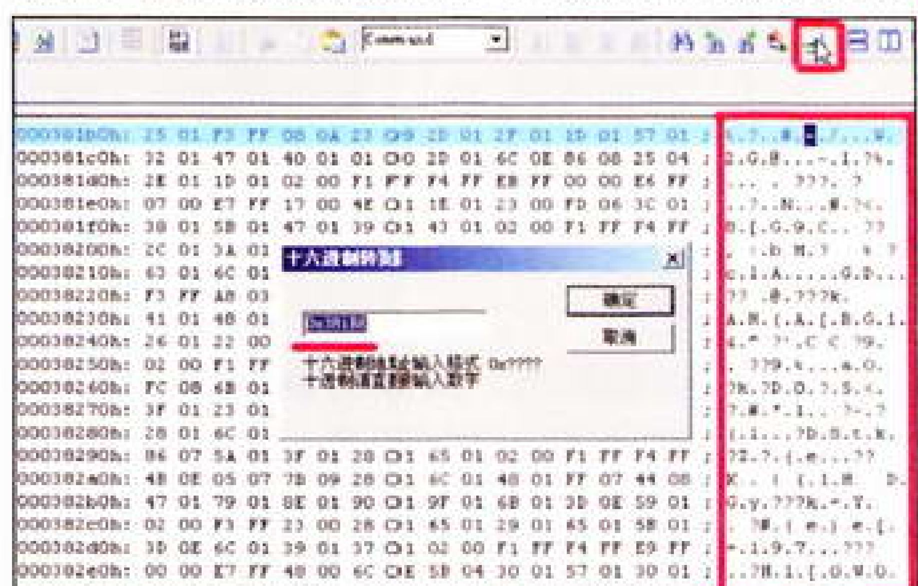
ASCII Data：—┌ ／┌┌ W┌ 2┌ G┌ @

Relative Offsets：A=?? a=?? 1=??

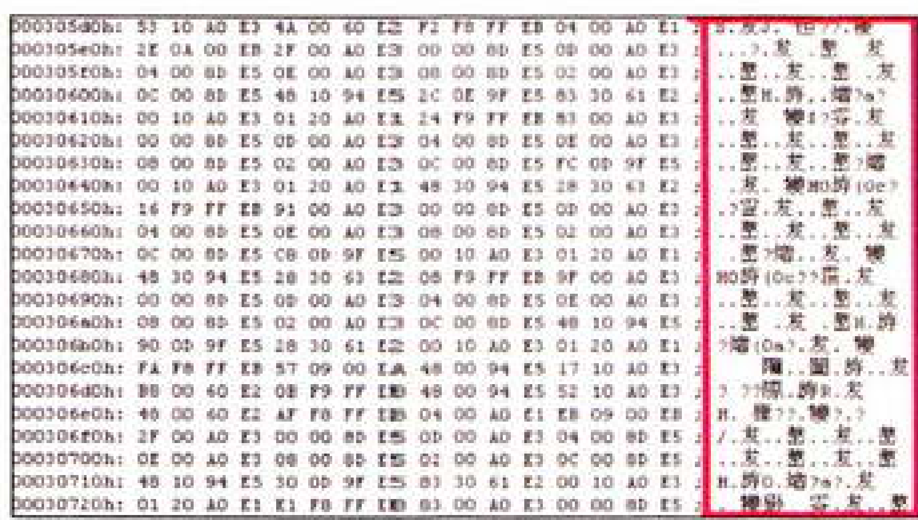
看得懂吗？呵呵，下面我就继续慢慢向大家道来这其中的奥妙！首先这三段最上方的一行代表的是查找到的16进制代码在文件中的地址，用UE打开NDS ROM，复制0x381B8的16进制地址，在16进制编辑模式下点击"转到行/页"按钮，粘贴地址，就可以跳转到2D 01 2F 01 1D 01 57 01 32 01 47 01 40所在的文件位置。我们再仔细的看看这三段的地址，都靠得比较近，而且再看第二项中的16进制值也一模一样！这里根据游戏中的情况分析，这段文字是摘自进入operation后的游戏声明，因此在两个手术的开头都有出现，并且完成游戏后也会出现，因此出现三次的机会也很符合实际情况，那么基本上可以确定从地址0x381B8到0x386A2这一段都是脚本了。再看2D 01代表的就是"ご"，我们猜测的是0x001C，而与0x012D低位相差1个单位，只是高位与猜测值不同，正说明了我前面提到的高位与地位无直接关系这一点。那么这时基本上就确定了"ご"的码表就是0x012D，后面的分别就是"ざいますので"，都和我们分析的结果吻合！这样码表和脚本段的大致位置点就都基本都确定了！下面我们就来大致的截取一下脚本段的范围。

其实游戏中有两种存储脚本段的方法，一种就是将所有的文本都集中在ROM的一个区段，另一种是根据游戏的调用和整体的剧情等方面的调用，将每段剧情相关的脚本存在与其他的资源相同的区域，这也就是说脚本被分开了，哪里用到就存在哪里。对于第二种汉化很困难，但这两种的共同点就是一般都会有脚本指针，存在连续的区域，来指定调用脚本的位置，如果是第二种情况要想汉化得全面，要么将整个ROM都作为脚本去译码，看看生成的文本是否在意思上说得通，要么就只有先找到脚本指针了，但不管这两者你选哪一个，都说明这种非连续脚本汉化的困难，而且调节文本余量的范围也比较小。脚本到底是怎么存放呢？其实在这里很大一部分其实都是靠汉化人的经验和感觉来判断脚本段的位置，这才是汉化的王道，简单说，就是以先猜为原则！有奖问答，猜对了会省去不少力气哦！

在这里我们在UE下纵观ROM的全局（其实就是瞎看，呵呵），在最右边的字符区会看到0x381B8附近的脚本段大致字符都是些简单的字母和符号，而其他区域会出现很多千奇百怪的各种生僻汉字。我们找到以很多00 00 00 00构成的地方作为分界，就可以大致划分出脚本段的范围了（不过还需要后面的步骤去检验正确性，这在翻译完脚本后可以根据日语语言结



构看出来）！我在这里给大家说一下我提取的脚本段，起始位置是0x00032f70h，结束段是0x00038a40h（这里因为没有明显的界线，我取了很大的余量），中间在0x00034d90h段还有夹



在一些奇怪的代码，这里我们先不管，一并先放入脚本中再说。选中结束段以后的内容，右键→剪切并追加，再选中起始段前的，右键→剪切并追加，另存为script.dat，（这里注意下面格式的选择，选择不当会被UE添加一些奇怪的信息的哦！）作为提取的脚本段保存下来。到这个阶段，基本上已经成为"ベテラン医师"了！

下面偶要向大家介绍的，就是偶自创的脚本提取方案。（请大家鼓掌！大声一点，再大声

一点，咦？怎么仔细一听原来都是嘘声啊？）其实也许在我之前也有高人想到过这种提取脚本的方法，但是就我所知，应该还没有人发表过吧。(不知者无罪，呵呵！）在讨论新的方法之前，我们还是首先来讨论一下过去采用的脚本提取方法吧！

常规的汉化方法，就是在查找脚本的过程中同时得到了个别文字的码表，然后手工根据字模中文字的排序来推算整个字模的码表，然后根据如下格式：

01 2D=ご

01 2E=さ

01 2F=ざ

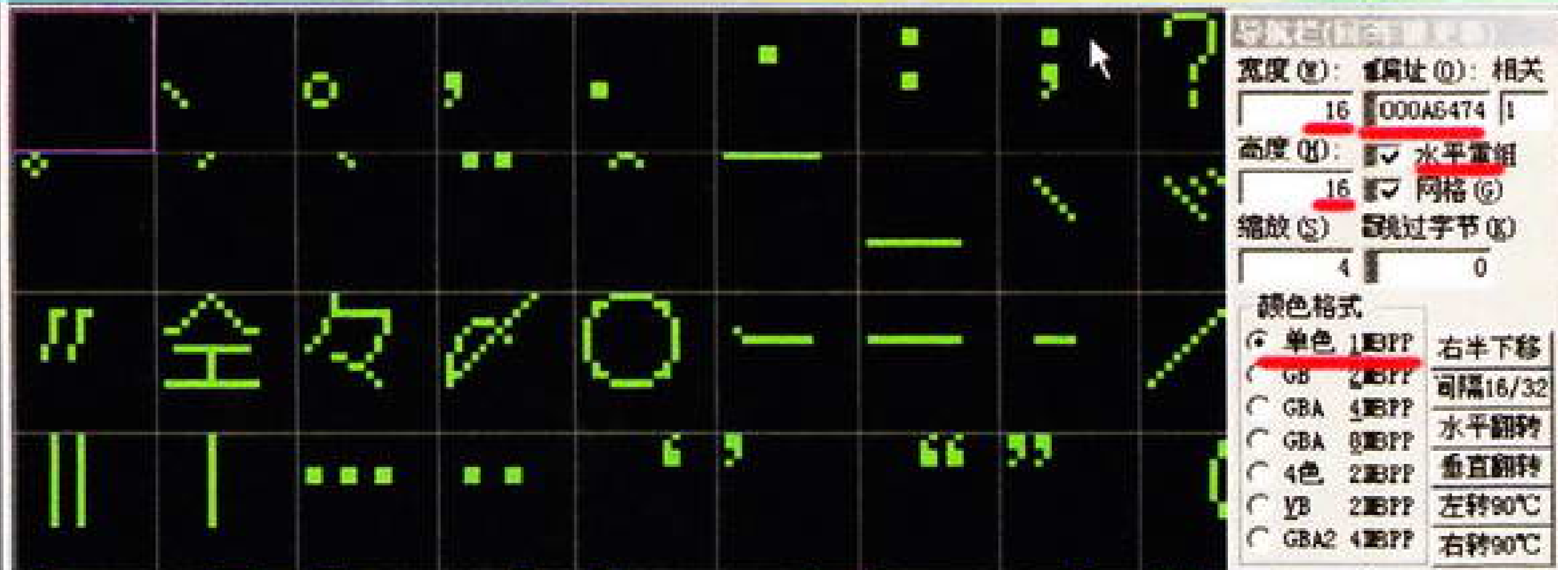
……

最后将所有字模的码表生成后，再补充上换行、换页等程序操作符的码表，最终保存成.tbl的码表文件，供文本导出工具使用。这种方法的好处就是导出的文本最终是纯文本文档，方便翻译时用电脑词典取词。格式也比较好规定。可是缺点也是显而易见的，除非你找到和你所汉化的游戏字模排序相同的tbl码表文件，要不就是字模数量较小的早期游戏，否则，就像对于我们汉化的《超执刀》DEMO这类字模有7000多字的游戏而言，编写码表将会像编写字典一样的麻烦！一个人就是不吃不喝，而且是非常熟悉日语输入的人，也要花一天的时间才能将整个码表做完！这将是一件耗费大量人力的工程（望而生畏啊，晕）！这也是促使我决心另辟蹊径的原因。首先，从原理上对我的脚本提取方法做一个简单的说明，在说明前顺便给这个方法起个名字吧！还是谦虚一点，就叫做超级无敌高效tile脚本导出法吧。

这个方法的主要思路就是要根据脚本计算出它所访问的tile，然后将tile贴入到一张同样是1位的单色bmp图片中。读一个文字的脚本（这里是两个字节），就通过它计算出字模的位置，然后连续读入32个字节的字模，并将其放入一张超大的bmp图片中相应的位置，根据图片的宽度计算出文字的排列格式，这样就可以让计算机全权处理脚本，不再需要编写庞大的码表，不再需要忍受script－e还要手工分段的折磨，只需不到1秒的时间就可以搞定。但是缺点也同样是显而易见的，首先因为生成的是图片，所有词典都将不能取词，为菜鸟翻译提出难题，而且查找也很不方便；其次，字模也必须是标准字模，对于早期那些为了节约空间而使用各种千奇百怪排列的字模将会导致算法复杂，并且有可能根本无法编制固定的算法。下面我来简单的介绍一下具体操作的步骤，供大家写同类程序参考。(这里可能对计算机基础要求比较高，希望大家量力而行！）

首先我们以《超执刀》DEMO为例，来计算一下码表与字模地址的关系（这里要活用CrystalTile软件的偏移地址功能，给个提示，偏移地址指向的是图形区域第一个tile的首地址，也就是说为了获得某字模的偏移地址量，我们必须灵活通过方向键来调整图形区域的第一个tile)。我们以“ご”为例来计算0x00000000首地址的字模。“ご”的码表为01 2D，根据一个字模的大小为32字节来计算，也就是说“ご”

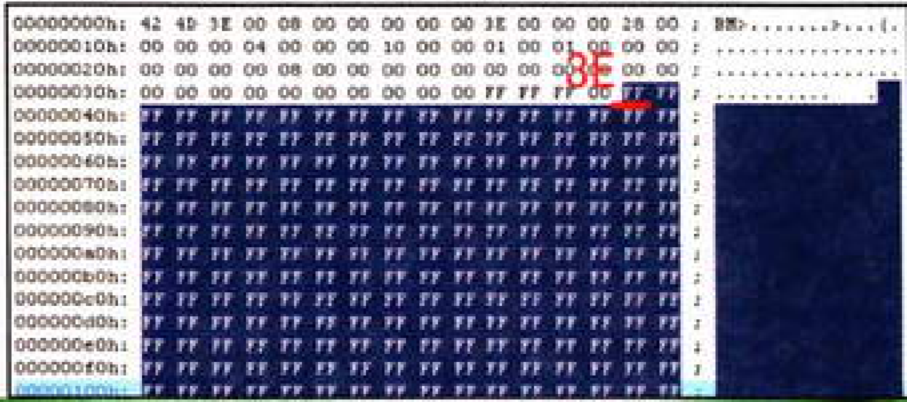


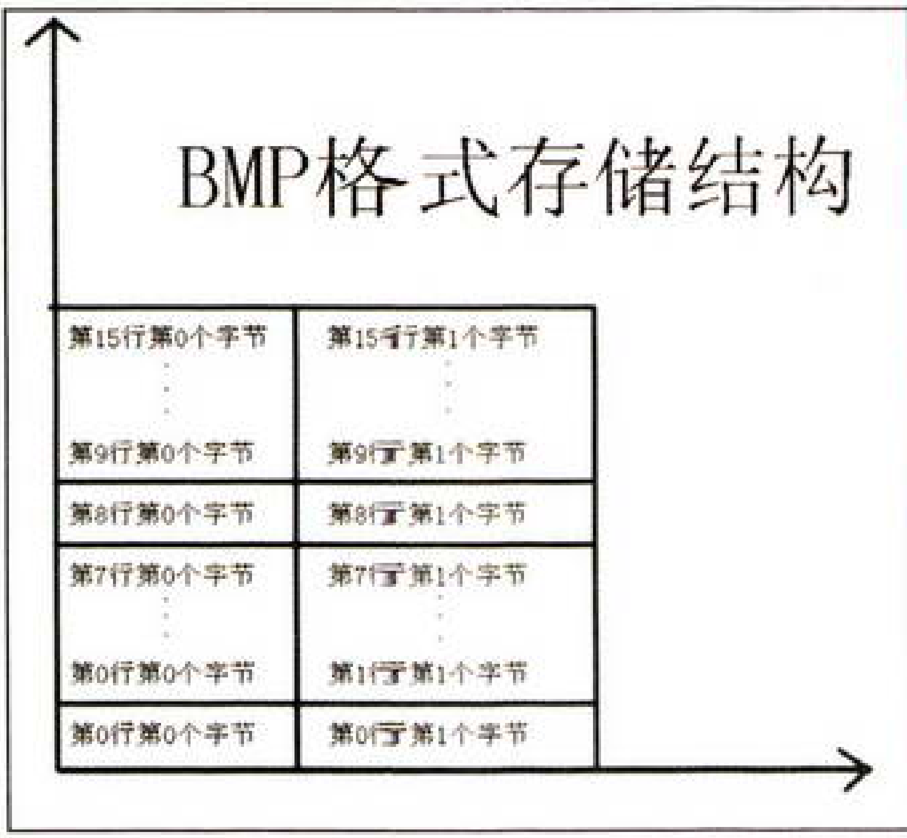


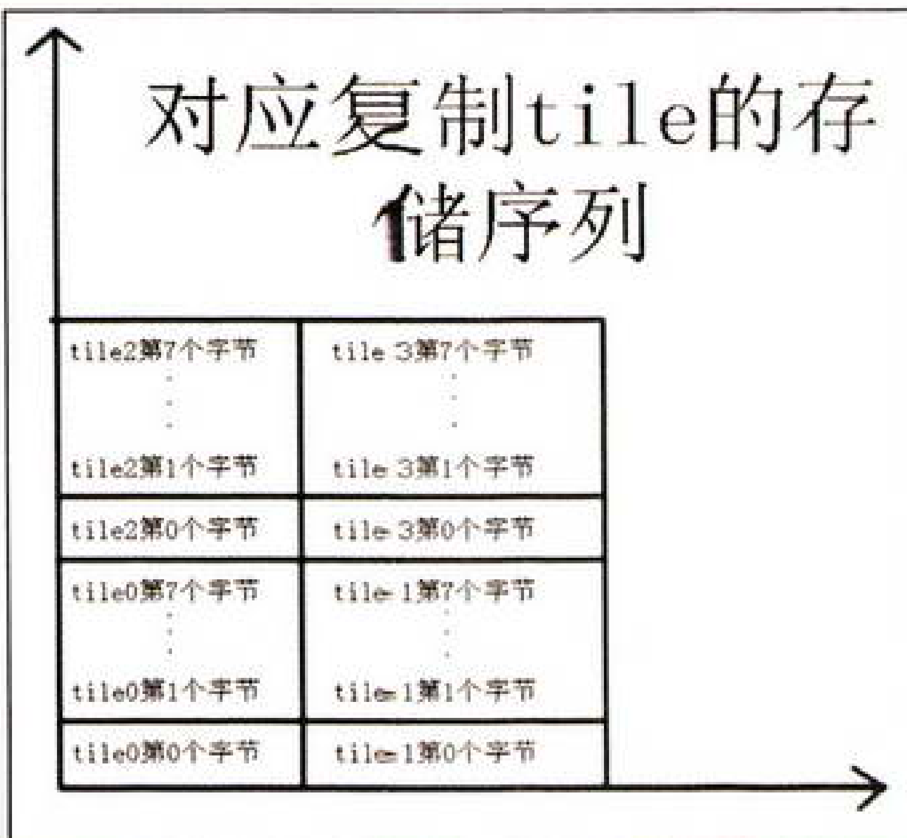
是从脚本0x0000寻址的首字模偏移了0x012D*32=0x25A0个字节，在CrystalTile中查找“ご”的字模首地址为0x000A8A14，那么脚本中0x0000所对应的地址就应当是0x000A8A14−0x25A0=0x000A6474，现在在CrystalTile中将偏移地址设为0x000A6474，这正好是字模的起点位置！这时我们已经找到了脚本与字模的寻址关系了。用UE再一次打开NDS ROM，删除0x000A6474以前的内容（方法同提取脚本），储存为“字模.dat”这时我们就将脚本中的0x0000与字模中的0x00000000对齐了。下面再通过CrystalTile打开字模.dat，找到不再是字模的部分起点地址，用UE删除以后的内容，再保存“字模.dat”，这时我们就得到了纯字模的文件，并且与脚本有着最简单的地址对应关系：脚本如果是0xABCD，那么它在“字模.dat”所对应的字模的首地址就是0xABCD*0x20。寻址关系找到后，我们就来看看如何将字模根据脚本排列到一张bitmap中去！

打开Windows自带的画图，建立一张1024*4096的1位纯白的bmp图片，储存为“0000.bmp”，用UE打开后，我来给大家解释一下这张bitmap格式图片的存储格式。在0x0000003E以前的内容是关于bitmap的大小、色深、设备、以及调色盘等信息，这与我们的工作无关，完全可以不管。与我们有关的就是0x0000003E以后的信息，这里的一堆FF。

其实就如同我们字模中的tile一样，比如展开一个FF到2进制，即11111111，它代表8个填充1号调色盘颜色的点（在这里1号为白色，所以我们看到的FF对应的就是一张纯白的图片），与tile不同的地方是，bitmap的坐标原点在整个图片的左下角，也就是说0x0000003E这个字节的2进制最高控制的是左下角点，而最末一位控制的是右上角的点（不信你可以将0x00 00003E处的字节16进制由FF改为7F=0111111 1，图片的最后一个字节由FF改为FE=111111 10试试，这时用图片浏览器你将会看到左下和右上各有一个黑点），而整个图片中存储方式是从左向右横向排满一排后换向上一行，开始继续从左向右排，而根据前面提到的tile存储方式，每个tile是由8个字节构成，由一个字节填满一行以后就由下一个字节换行填充。了解了这两者的差别以后，我想







稍微懂一些C语言的同志应该都会写这个程序了吧！就是首先从脚本读入2个字节，由此计算出在字模寻找的tile首地址，连续地读入32个字节读完一个字的字模后，通过简单的变换，填充给bitmap相应的点！下面是我用C++写的源代码，（毕竟《掌机王SP》不是程序员，编程的原理我不想再多说了。大家对这源代码自己做吧！），懂的人应该能明白我的意思了吧！用这个程序处理完后还需要将图片垂直翻转一次（因为原点的原因），别的我不多说了，有问题的话还是那句话QQ8711601，我会竭诚为您服务，呵呵！

```
#include "stdafx.h"
#include <iostream>
#include <fstream>
#define BS 0
void write(long int base,int num)
{
FILE *ftile,*fbitmap;
int k,j,i;
long int bitmap_base=0x3E,head,tile_i;
long int line,cross;
line=num/64;
cross=num%64;
head=line*128*16+cross*2;
ftile=fopen("字模.dat","rb");
fbitmap=fopen("0000.bmp","r+b");
char c;
tile_i=base;
fseek(ftile,tile_i,SEEK_SET);
for(k=0;k<=1;k++)
{
for(j=0;j<=1;j++)
{
for(i=0;i<=7;i++)
{
c=fgetc(ftile);
fseek(fbitmap,
bitmap_base+head+i*128+j*1+k*128*8,
SEEK_SET);
fputc(c,fbitmap);
}
}
}
fclose(ftile);
fclose(fbitmap);
}
int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
{
int num=0;
short int a;
int base;
FILE *fscript;
fscript=fopen("script.dat","rb");
while(!feof(fscript))
{
fread(&a,sizeof(a),1,fscript);
base=a;
base=base*32;
if(base<0x39480)
write(base,num);
else
write(BS,num);
num=num+1;
}
getchar();
return 0;
}
```

如果这段程序你也看懂了的话，那么恭喜你！你已经成为一名“名医”了！最后附上的两张图片，一张是用上面的程序提出的超执刀的脚本文件解图，下页的另一张嘛，呵呵，绝对不是PS的哦！那么我们今天的主要内容就先到这里吧！关于指针表，汉化后文本的到入我会放在以后来讲，毕竟一口气吃不了个大胖子嘛！呵呵，老规矩，下面还有火爆的后记内容，要比上面所讲的理论轻松多了。让我们休息一下疲劳的眼睛，看一些关于M3 for NDS烧录卡和日本NDS创意DEMO的消息吧！

症。 合併症を併発する 恐れがある
摘出が必要。 キラル反応陽性。 デ
に危険。 肺水腫の症状が 悪化し呼
意しての 処置が必要。 キラル反応
トリーティ体検出。 ギルス摘出と
血清サンプルの 取得を行う。 キ
応陽性。 トリーティ体検出。 ギル
新型血清を使用し、 駆除処置が必要
ナノマシン開発の為 のアイディア協
み、 肺の機能が低下。 新薬を使用
ラル反応陽性。 ペンプティ体検出。

后记：写完正文部分已经是清晨七点了，因为后天就要去内蒙实习，所以通宵赶稿，现在满脑子都已经是星星……如果有差错的话，也希望各位海涵并指正。在上一辑的后记中，我



也有谈到过一些关于烧录卡和clean ROM的消息。这回借着介绍M3 for NDS的机会，也会再谈到一些相关消息的。

其他

M3 for NDS

首先，大家最关心的当然还是M3 for NDS的上市日期及价格了！根据我从gbalpha某大哥那里打听到的准确消息，“增强版本，也就是NDS版本的，需要到8月底才能正式上市”，并且也会提供网站预定的订购方式，价格大约800RMB左右，比普通GBA版的多一张NDS卡槽的PassKey，当然如果你刷新过firmware的话，不考虑存档等问题（这个后面会提到），完全可以预定取消PassKey的M3 for NDS版，但因为PassKey是自己生产的，所以价钱方面撑死降低100元左右。但是千万不要以为去掉PassKey的NDS版M3就等于M3 for GBA了，据官方人员称，NDS版和GBA版由于硬件逻辑不同，因此并不能通过刷新内核互换。众所周知，已经上市的GBA版M3也具备NDS loader，是可以运行非商业的ROM和DEMO，但是商业ROM依然是无法运行。经过再三调查，发现其实GST为NEO FLASH所修改的ROM不仅仅是在存档寻址上，更重要的是还有二次加密和硬件校检。NEO FLASH小组已经承认NEO FLASH就是PassKey与XG2005的组合，并且硬件校检是放在XG2005上。也难怪gba-save的ROM依旧只能在XG2005上运行了。再谈谈M3自带的PassKey，据官方人员称，这个采用的是PassKeyII，大小等同任天堂原厂卡带，并且将不再需要正版卡引导，内部包含了RSA密码验证和存档机制，可以将各种存档方式的存档保存在里面（因此如果你要订购不含PassKey的M3，那么恐怕将只能使用M3的gba-save ROM了）。看到这里大家一定会有疑问，如果玩多个游戏岂不是需要多块PassKey做存档了？呵呵，这个问题大家尽可以放心。这里说存档存在PassKey上，只是指在游戏运行的过程中，通过存档补丁，最终存档会从PassKey备份到CF卡上（用过SC的同志们一定比较了解其原理），而且据说M3读取ROM是采用的动态读取模式，与进行影音播放时一样，类似于电脑光驱用到哪里读到哪里，而不像SC卡是将ROM一次性读取到缓冲中。值得一提的是M3 for NDS版将会对NDS播放引擎进行升级！众所周知，GBA由于机能的限制，最大发色度为15位色，即32768色，而声音方面也只支持到最高8位音频通道，这为影音播放带来很大效果上的制约，而NDS凭借硬件机能上大幅度的提升，支持最高18位色发色度，即262144色，16位通道音频，而且单屏解析度也由GBA原来的240×160提高到256×192！这一系列的提高也将在M3 for NDS版得到充分的体现，而且下面的屏幕还有一个虚拟播放器的界面！但这个全新的播放引擎可能无法在M3 for NDS首发中登陆，但可以确定会在将来以升级内核补丁的方式放出！网上有的玩家还在担心M3 for NDS因为在一开始就激活了NDS模块而无法玩GBA游戏。我没有购买M3 for GBA，但据官方人员称在GBA版中就已经解决了这个问题（查看连接http://www.yxjzy.com/Article/zb/200507/143.html有相关图片）！看来NDS官方开发包的强大不容小觑啊！连操作系统才能达到的功能都可以通过软件函数达成！就让我们期待M3的到来吧！

日本NDS创意DEMO

我们每天在网上看来看去的都是欧美的进度，好像很少有人关注过日本NDS爱好者开发的脚步。（除某模拟器一度吸引过大家的眼球，不过质量嘛……）这次就让我们看看日本玩家开发的个性小DEMO吧！

首先是NDS的日历软件，下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/ndskoyomi.zip，并且开放源代码，通过读取NDS系统时钟来显示当前时间的小软件，





上面还标有一些日本节日哦！

第二个是一款绘图软件，下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/ndsmemo04.zip，现在只有部分功能开发完成，但据开发者称这款软件可以访问GBA卡槽卡带的SRAM进行存档！同样也是一款开放源代码的软件。

下面要介绍的是一款怀旧画册软件——MSX WORLD 2005（图26），NDS格式下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/fakemsx.zip，gba格式下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/fakemsx.ds.zip，下面的软键盘不可用，应该是用和上面两个相同的显示模版做成的，所以软键盘也就保存了下来。如果再加上声音就更好了。当然，这个也是开源软件。





最后要介绍的是迄今为止我所见过的最神奇的NDS软件！可以说只有摸透硬件性能和NDS开发包的人才能想得到！NDS温度计！没错，是温度计！不需搭载任何其它硬件附件的温度计！下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/ndsondo.zip。作者承认由于结构原因精度不高，但是具有很高实用性。原理上大致是通过触摸屏的TSC2046搭载的两个温度感应器，通过计算电压差，得出温度值。同样是一款开源软件。怎么样？如果不是有一定的物理基础及对NDS透彻的机能解析，我想一般人应该做不出这样的一款实用软件的。

到这里，这一期的内容终于可以告一段落了。讲了这么多不知道对大家有没有用处，顺便提一句，混沌小组正在招收NDS创意及游戏制作人员，我想凭借混沌在GBA开发上积累的经验，应该能够开发出真正国产NDS优秀作品！就让我们大家拭目以待吧！

掌机软件新闻

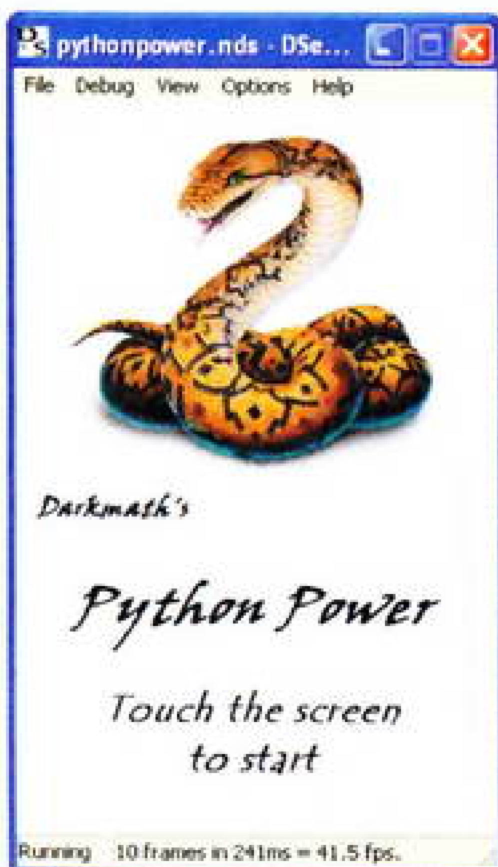
转眼暑期已经过去一半，快乐的日子总是来去匆匆，不知道大家做什么有意义的事情没有。爬山、打球、游泳还有玩游戏，这些可一样都不能少，呵呵。下面一起看看半月来的掌机软件新闻吧。

文 小超 编 马修

NDS软件新闻

DSEmu新版推出

电脑上的NDS模拟器DSEmu又有新版放出。在最新的V0.4.5版中，作者修复了大量BUG，加入对DSLinux的支持。不过新版仍旧无法运行商业游戏，看来DSEmu要加油才是。下载地址为：http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-0.4.5.zip。

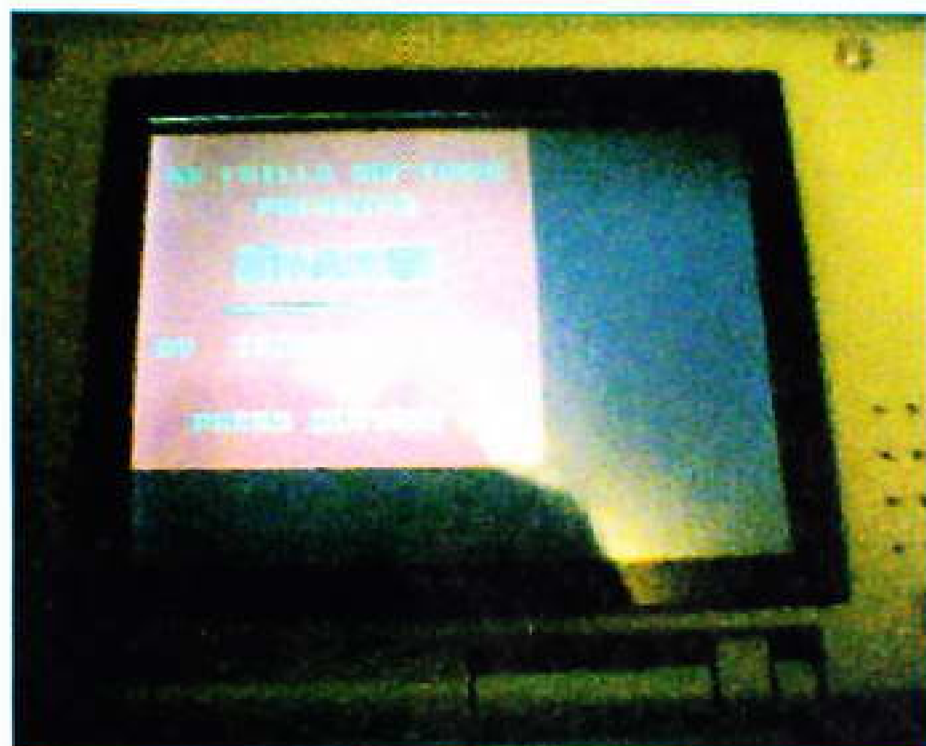


NDS用SFC模拟器SnesDS更新

可以在NDS上玩SFC游戏的模拟器SnesDS于7月10日放出新版。新版能够更好地模拟声音，并且修复了Mode7模式。下载地址是：http://home.utah.edu/~u0422123/snesDS/snesDS.zip。另外作者还放出了兼容性更好的无声版，下载地址是：http://home.utah.edu/~u0422123/snesDS/snesDS_nosound.zip，以及支持无线网络的版本，下载地址是：http://home.utah.edu/~u0422123/snesDS/snesDS_bins.zip。目前通过SnesDS可以玩相当一部分SFC游戏，包括《洛克人X》、《快打旋风3》等，游戏运行速度基本正常，只是声音有点问题。

NDS用NGP模拟器出现

又一个NDS用模拟器出炉，这次的模拟对象是NeoGeoPocket(NGP)掌机。软件名叫NeoPop，最新版本是V0.2。NeoPop本是电脑上的NGP模拟器，这次由原作者亲身操刀移植到NDS，品质自然不必说。软件还处在最初级阶段，但已经能基本模拟NGP的硬件机能，运行网友自制的游戏《Snake》也没有问题。下载地址是：http://gpf.dcemu.co.uk/NdsPop0.2.rar。



NDS用SFC音乐播放软件出新版本

能够在NDS上欣赏SFC游戏音乐的软件PocketSPCPlayer在7月16日放出V0.3版。新版修正了诸多错误，下载地址是：http://pocketspc.pocketheaven.com/pocketspc.zip。顺带一说，SnesDS声音部分的源码是借鉴PocketSPCPlayer完成的哦。

NDS视频播放软件放出

相比PSP，NDS同样有很强的视频播放能力，CaimansVideoCodec的推出更是证明了这一点。CaimansVideoCodec是一款可以在NDS上播放视频图像的软件，它支持可变比率文件压缩，还支持1677万色显示和16位声音播放，功能强悍异常。在官方主页(http://www.ds-video.com)，作者提供了三段已经转换好的视



频给大家下载，有条件的朋友可以通过NeoFlash等在NDS上观看。

NDS可以接蓝牙?

以破解NDS硬件闻名的黑客Natrium42又有新举动，他已将新型带蓝牙功能的PassMe和NDS相连，并成功同电脑交换数据。目前通过蓝牙在NDS和电脑之间接收、发送数据正常，Natrium42正在研究如何通过蓝牙向NDS中写入程序文件。

另外，Natrium42还在试验将掌上电脑专用的键盘连接到NDS上，以方便地录入文字。目前已经获取了键盘的识别码。

NDS ROM引导程序即将出炉

PSP破解游戏的运行方式是通过拷贝到记忆棒中的Loader程序来引导游戏ISO文件。破解者们也仿照此办法为NDS开发了一个ROM Loader程序——NDS Flash Launcher。届时大家只要有原版的NDS ROM，通过NDS Flash Launcher就可以进入游戏。该软件目前只放出几幅图片，让我们一起关注。

NDS用DOS发布

YatzyDOS是一款在NDS上模拟DOS运行环境的软件。YatzyDOS用C++编写，现在已经支持2D图形的显示，作者正计划增加3D显示效果的功能。下载地址是：http://www.compless.com/yatzyDOS_nds.zip。



GBA软件新闻

VBA改进版发布

VBA模拟运行GBA游戏已经非常完美了，但还是有网友力争更好。7月18日，一名叫Suanyuan的网友放出自己修改的VBA版本——VBA1.72smooth。作者加入了自动跳帧调节，在软件模拟CPU运行低于95%或高于105%的时候，能够自动增加或减少帧数，以使游戏保持在60FPS的正常速度。另外作者还修复了一些BUG。下载地址是：http://www.ngemu.com/forums/showthread.php?t=63952。

Redboy新版推出

GBA多功能软件Redboy最近推出V3.10beta1、V3.10beta2以及V3.10beta2.2三个新版本。V3.10beta1中作者BPNS加入了自定义桌面和图标的功能，用户可以做出完全属于自己的个性化Redboy。

在V3.10beta2中，BPNS进一步调整了程序的细节设定，首先是将filesys.exe、make.exe整合为一个文件main.exe，用户操作更简便；另外增加10个书签，这下不用担心书签不够用了；文本浏览器的改动比较大，增加了自动滚屏速度的调节，并提供六种文本颜色方案，另外根据网友建议，还修改了文本浏览器的操作方式，浏览文本时同时按L、R可以查看按键说明；BPNS将文件系统在ROM中向前移动100K的位置，这样做出的ROM容量会比原来少100K。V3.10beta2.2中，作者加入了电子书中打开书签存档的功能。做完这个版本后，



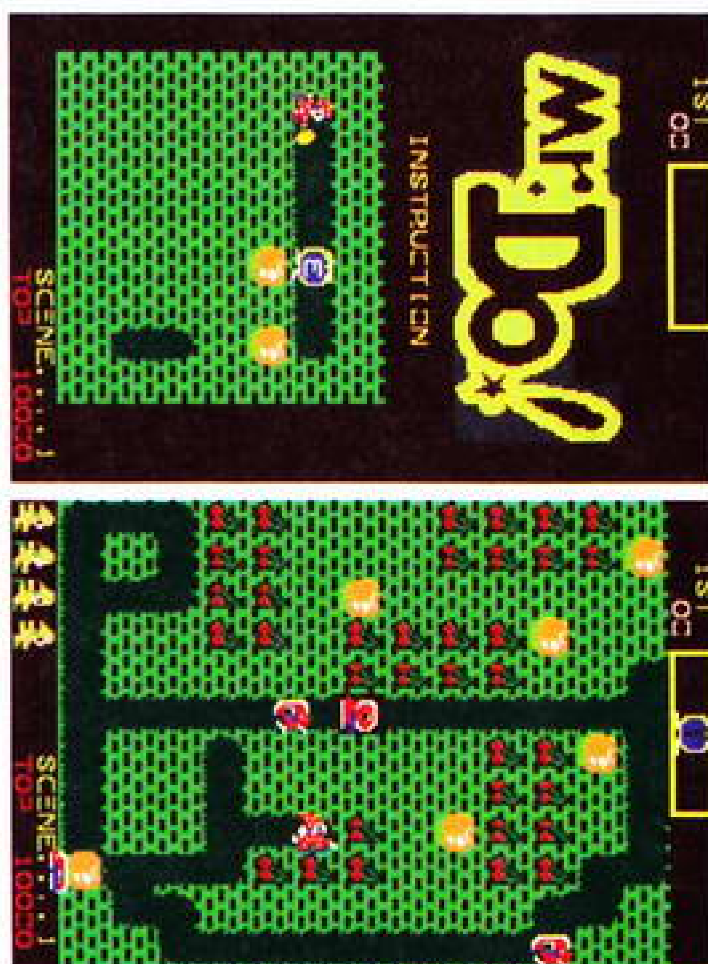
BPNS放假回家欢度假期，故将V3.10beta2.2称为“暑假最终版”。



最新版软件下载地址是http://202.113.13.169/site/redboy/redboybeta2.2.rar。另外，BPNS的个人主页已经变更为http://www.windowscn.net/blog.asp?name=redboy(都来赶Blog的热潮啊)，大家可以随时关注。

GBA再出两个街机游戏模拟软件

Flubba在7月11日放出两个GBA用街机游戏模拟器，现在用户可以用GBA玩《Green Beret》以及《Mr.Do!》两个街机游戏了。下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/GreenBoyAttack02Bin.zip以及http://hem.passagen.se/flubba/download/Murdoc01Bin.zip。



GBA用SMS模拟器即将出炉

SegaMasterSystem(SMS)是世嘉公司在上世纪80年代出品的8位电视游戏机。Flubba正在开发可以在GBA上运行的SMS模拟器SlaveBoy，并放出两幅截图。从图片上看，SlaveBoy的完成度已经很高，图像模拟没有什么错误。GBA上曾经有一款名为DrSMS的SMS模拟器，但效果不是很好。不知道SlaveBoy是否能带给我们惊喜。



其他掌机软件新闻

Pasofami新版发布

Pasofami是一个多机种模拟器，目前能够模拟运行GB、GBC、FC以及SFC四个机种。在7月21日，作者安腾信明发布最新的V1.5c版，修正了一些单个游戏模拟错误，下载地址是http://www.geocities.jp/pasofami77/pasov15c.zip。

自从PSP第一个游戏被破解开始，小超就一直处在“找游戏ISO—找破解Loder”的过程中循环。截稿前，PSP的破解游戏已近30个，看来1G的记忆棒将要成为标配。大陆版的DS终于发售，期盼中文软件早日出现。最后感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QL169.com)玩友的大力支持。

游戏万花筒

栏目主持：胧月&海文

半个月过去，游戏万花筒又和大家见面了。这次我们又会为大家献上和游戏有关的各种周边信息和图片，希望大家能对本栏目提出你们的想法和意见。

主题T恤陪你过夏天

Bandai公司预定推出一批人气动漫的主题T恤，有《高达》、《海贼王》、《死神BLEACH》、《火影忍者》、《北斗神拳》、《龙珠》等多种款式，这些T恤上都印有本动画的标志性图案，非常精美。Bandai靠着动漫，真是躺着坐着都可以赚钱了。


■高达


■死神BLEACH


■火影忍者


■海贼王

新选组主题剧公演

7月10日，东京的九段会馆中，《新选组·恋华之宴》主题剧公演。参加公演的都是新选组扮相的声优们——森田成一（近藤勇）、小西克幸（山南敬助）、森久保祥太郎（永仓新八）、松野太纪（藤堂平助）、三木真一郎（斋藤一）、樱井孝宏（才谷梅太郎）等——无责任推测，本次公演的观众里，该有不少激萌的大妈（-_-）。这些声优们在舞台上表现得非常努力，进行了短剧、朗诵、演唱各项表演，从质量上看非常不错；而这一天白天和晚上的两次演出，共有1000人观看。

说到新选组（或称新撰组），这个日本历史上最后、最强的剑客集团无论是在国内还是日本都拥有不少死忠；胧月自己也是非常喜欢，很大一部分原因是因为他们最后的结局吧。





可爱的任天狗周边产品

想让可爱的小狗狗陪你一起上网吗？那这几款鼠标垫无疑是你的最佳选择。这几款鼠标垫的做工都非常细致。大家看了是不是立即有一种用手中的鼠标在它们的鼻子上刷两下的欲望呢？




▲同样由三英株式会社出品的任天狗布制玩具是不是每只都很可爱？购买时还能得到擦拭液晶屏专用的清洁布。

不同角度看不同影像——“双层面板液晶”技术

日前，世界第一大液晶屏制造商夏普（Sharp）发表了一种新的液晶屏技术——“双层面板液晶”，这个液晶屏的神奇之处就在于，从左往右看和从右往左看，所看到的影像是不同的。注意是“影像”哦，而不是静止图片。

这项技术使用目前最主流的TFT液晶面板，把两块独立面板叠在一起时进行角度上的调整，纵向单数列的液晶面板朝左，双数列的液晶面板朝右，这样一来左右不同的观看角度就能看到不同的画面了。这项技术能广泛应用到电视、游戏、笔记本电脑、广告等领域中。比如看电视，一台液晶电视可以同时让两个人看不同的节目，想看电视连续剧的请从右边来看，想看新闻的请从左边来看，是不是很有趣？

下面我们不妨再设想一下，比如两个人也可以用一台电视玩不同的游戏，你在左边玩《铁拳》，我在右边玩《鬼武者》，大家同用一台电视，是不是更有趣了？不过这个时候，两人可都要带上耳机才行了。

那么，如果这项技术今后应用到新的掌机上，相信会给玩家带来全新的体验，是否会带来更多新玩法呢？让我们期待吧。



▲用“横看成岭侧成峰”用来形容这种新技术真是再合适不过了。

为NDS触控笔量身定做的全新周边——Touchpen Impact DS

NDS不少游戏都要使用到触摸屏和触控笔。不过你有没有觉得NDS的触控笔太小，拿在手里不好用呢？由三英贸易株式会社推出的“Touchpen Impact DS”就能解决这个问题。只要将NDS的触控笔放入里面就可以像使用圆珠笔那样来使用触控笔了，这下玩起来的感觉肯定会舒服许多。

目前推出的“Touchpen Impact DS”共有7个款式，其中有6种的笔身是彩色半透明的，而最为特殊就要算这款以任天狗为主题的这一款了，乳白色的笔身上不仅有“nintendogs”的LOGO，还附有一个精致的挂牌，喜欢任天狗的玩家们不妨入手一支。其余几款普通版看上去也非常精致。将NDS两支触控笔其中一只放进去的话就能够和普通的触控笔的换着用了，怎么样？是不是很方便？





《武器种族传说》最新手办欣赏

《武器种族传说》最近一段时间在动漫和游戏领域可以说是全面出击。玩具厂商YUJIN也推出了几款新的手办。

左边这一款是以女主人公莱温莉为主题的SRDX系列玩偶，7月下旬发售。人物全高14cm，表情、服装等细节都刻画得相当细致，含税售价为2520日元。

而右边的另一套TFC系列的玩偶则收录了7名角色，虽然尺寸要比前者小一些，但附有场景台座，同样也是很有吸引力。预定8月发售。





《天诛 忍大全》预约特典内容探密

7月28日发售的忍术动作游戏大作《天诛 忍大全》想必是不少的PSP玩家必收的作品之一吧。几乎系列中所有的重要角色都会在本作中登场，这已经是对系列FANS最大的卖点了。而厂商也对系列的死忠玩家们准备了特别的奖励——一张名为《天诛 必携之书》的UMD影像资料碟，只要提前预定或者是第一时间在店面购入的玩家就可以拿到。数量有限，先到先得。

Form Software对这张《天诛 必携之书》还是下了一番工夫的。本次的预约特典碟面共有两个版本，分别以系列初代主人公力丸和彩女作为碟面主题，拿到预约特典的玩家能够随机取得其中的一款。不过好在UMD的内容还是相同的，购买者不用担心。





如果说两种款式的碟面随机派送只是一个噱头的话，那真正让人兴奋的消息还在下面。虎之卷是系列的一个很有特色的任务编辑模式，而在本作的虎之卷中将会收录4位业界中的著名游戏制作人亲自编辑制作的关卡！



中裕司

代表作:《索尼克》系列



冈田耕始

代表作:《真·女神转生》系列



中村光一

代表作:《不可思议的迷宫》系列



日野晃博

代表作:《DQ8》、《暗黑编年史》

瞧瞧～哪一个拿出去不是呼风唤雨的角色？究竟这些风格各异的制作人能在《天诛 忍大全》的虎之卷中给我们带来什么样的任务呢？这实在是让人期待。不过要想玩到由他们编辑的任务关卡只有一张《天诛 必携之书》还不行，这几位知名制作人所设计的任务关卡并没有被收录在UMD中，而是采取网上下载的方式提供给玩家，所以PC和USB连接线也是必须的。《天诛 必携之书》则只是收录了关于如何得到这几个特殊任务的影像提示……

常言道好事多磨，指的就是这样的情况吧……



▲官方放出的最新壁纸，非常精美。下载地址为http://www.tenchu.net/taizen/wall.html

有趣的《钢炼》小游戏

7月21日发售的《钢之炼金术师DS 两人的羁绊》想必让钢炼的FANS玩得不亦乐乎了吧。喜欢钢炼的朋友在游戏之余不妨到其官方网站上去逛一下，那里可是有两个有趣的FLASH小游戏等待着你去发现哦。网址为：http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/hagane/ds_01/index.html

身为一个合格的炼金术师，一定要熟练地掌握炼成阵的画法。这里就有一个用鼠标来练习描画炼成阵的小游戏。其实所谓的炼成阵也就是一个三角形而已。一次成功应该不是什么难题吧。



▲用鼠标画斜线比想象中的要难……



▲小心一点的话还是很容易成功的



▲如果失败的话……

还有一个小游戏是趣味占卜，来看看自己今天的运气如何。



▲可以进行健康、恋爱、学习三方面的占卜，海文测哪一个好呢？就测恋爱运吧～呵呵。



▲抽签的动作很猥琐。



▲好大一个凶字……－＝

文 胧月



临兵斗者皆阵列在前

一说起忍者，总是能嗅到不寻常的气味。对于平常人来说，这个名词所代表的到底是怎样的一群人？他们到底是做什么的？这些都还是雾里若隐若现的微光，我们似乎以为很了解了，但其实也只是窥见了它的大体轮廓。从本辑开始的忍者之里，将给大家介绍一些细处的忍者知识，希望大家喜欢。



我们的ACG世界里，一直不缺少忍者的影子，日本的历史长河里到处隐藏着忍者的踪影。而创造其历史的忍术，至今仍然在日本流传。而所谓流传实际上就是生命的延续。这次不妨让胧月带大家进入忍者的世界——大家不用急着打哈欠，下面的内容，胧月保证是非常新鲜的。

忍者五道《食、香、药、气（九字法）、体（经络）》，虽然超越历史的时空，却依然气息长存……

我们第一讲先说“食”，由于手边的资料实在非常丰富，假如全部放出来，本专页就要变成厨房了，所以只能挑一些极具代表性的说一下了。

忍者一旦执行任务，或整夜奔跑于山林旷野中，或通宵栖身于树木、房梁之上，因此长时间不吃不喝是司空见惯的。为此，他们平时就非常注重修身养性，以保持健壮的体力，锻练坚强的意志。让我们来先看一看他们修练的能量来源。

一、减肥食谱

忍者必须将体重控制在60公斤左右。这是因为忍者必须修练二指吊身术（即仅用拇指和食指将身体吊在房梁等地方）。为此忍者经常训练用手指拎起一袋米（大约60公斤）的重量。可见，二指吊身术，一要手指有力量，二要体重不至于过重，因此忍者的日常饮食必须是低热量、低脂肪却富含高蛋白质的减肥食品。这里的代表食品则是：

1、**大豆类食品，包括豆腐、豆皮等**。大豆具有不可思议的力量。日本自古以来便有这样的习俗，每到春分时节，家家户户都在门口撒豆以驱除鬼怪，足见人们很信奉大豆的神圣之力。而且大豆作为重要的食品，在日本人的生活中也占有极大的比重。正因如此，忍者才充分而巧妙地利用大豆来增强体力。



2、**糙米类食品**。糙米在食用后不会产生过多的胰岛素，因此不容易形成脂肪。





3、**魔芋类食品**。这类食品的优点在于能充饥解渴，但大部分不会被人体吸收（例如果冻就属于魔芋类食品）。

二、增强体力食谱

忍术是一种综合性武术，因此完善的智力、体力、技术乃至坚强的精神力量，是优秀忍者所必备的条件。所以要求忍者必须动作敏捷，具有高度的瞬间判断能力和承受训练的坚强的忍耐力。要培养这些能力，就必须注重饮食。此类食品的代表为：

1、**芝麻**。芝麻可以促进大小肠的功能，有助于消化。人们认为黑芝麻对肝脏有作用，而白芝麻则能促进血液循环。每天食用黑芝麻可以使骨骼、牙齿更结实，养成一个好身体，从而使忍者在格斗中立于不败之地。


■白芝麻 ■黑芝麻



2、松子。松子中的维生素B对缓解肌肉疲劳、维生素E对促进血液循环均很有效用，因而对运动量大的忍者来说是一种必不可少的食物。

3、红糖。运动所带来的疲劳，容易导致肝脏和肌肉消耗糖原，因而会引起血糖值下降。而能够及时迅速地补充糖原的食物，则是红糖。红糖含有丰富的矿物质，它以淡淡的甜味来缓解身体的疲劳。

4、忍者酒。忍者酒有果酒，也有药酒，基本上用来消除疲劳、滋补强身。主要有忍冬酒、豆淋酒、枸杞子酒、龙眼酒和桑树酒等几种。

5、鹌鹑蛋。鹌鹑蛋虽然比鸡蛋小得多，但壳硬，能长期保存，营养价值也很高。忍者似乎早就知道这一点，他们相信这对统一精神、调整呼吸很有作用。忍者潜伏于敌营的时候，为了隐藏起自己，不让敌人觉察出自己的存在，就必须象鹌鹑一样缩起手脚，使身体卷成一团。躲藏在隐蔽物后面，脸朝下趴着，遮掩脸孔的白色，避免敌人感觉到自己的气息，这便是“鹌鹑隐形术”。



三、携带式应急食品

虽然身为忍者，但处于绝对饥饿状态则是白白消耗体力，从而有可能会导致判断失误。因而忍者开发了独具一格的携带式应急食品。现代社会发生地震或灾害时，可以参考忍者的应急食品。



1、咬不动的烤米饼。将糙米粉等做成米饼，然后放在烘炉上烤制而成。异常坚硬，现代人的牙齿几乎难以咬动。如今在伊贺地区还保留着这种食物，而且还是伊贺的名特产，人们用木槌将它砸碎后才能吃。只习惯吃柔软食品的人们，不妨试着吃一次。

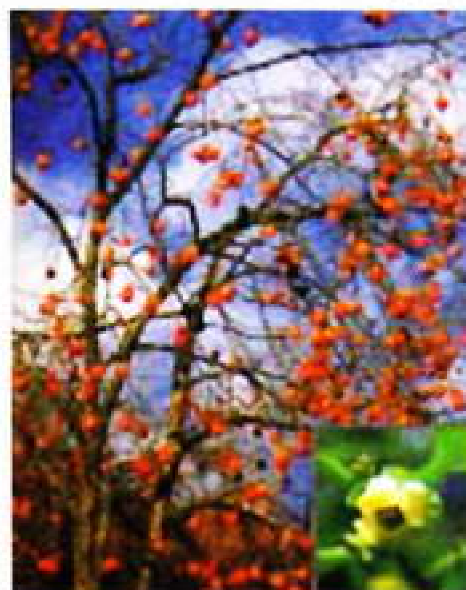


2、维持体力的葵花子。葵花子是含有亚油酸、氨基酸等有机酸的高营养食品。体积小，重量轻，非常适合随身携带。它含有的优质油脂在维持体力方面很有功效。



3、酸而咸的咸梅干。咸梅干至今仍然是人们喜爱的碱性食品。稍微注意一下就会发现，在我们身边咸梅干可以说是无处不有。而对过去的忍者来说，这种食品是必不可少的。咸梅干有解毒、杀菌、防止疲乏等功能，可以说是支撑忍者忍受苛酷生活的支柱之一。

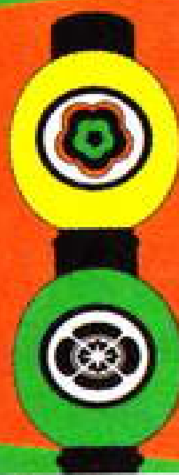
4、柿子。柿子所含有的果糖成分能迅速将营养供应到大脑，使人遇到紧急情况也能够临危不惧，迅速作出正确的判断。柿子同时营养成分高，还具有解乏作用。而且将它晒干做成柿饼，长期保存，可以当作随身携带的应急食品。这一点非常适用于忍者。山梨县多柿树，相传武田信玄为了备战备荒，发动民众栽种柿树，因此便留下了大片柿林。可见武田信玄也知道柿子的功用。不过如果知道武田信玄家曾拥有过一支叫做“甲州透破”（即密探、间谍）的忍者组织的话，我们就不难明白其中的奥妙了。











楽しく学ぼう！
轻松日语教室

上一次的日语教室大家觉得怎么样呢？是不是觉得一下子那么多假名不太好记呢？其实大可不用心急，只要能每天看一看的话，时间一长就会自然记住的。把这当成是一个负担可就不好了。好，接下来就让我们来看看今天的内容吧。



浊音

日语中的浊音以及半浊音是由清音假名“か”“さ”“た”“は”四行派生出来的，用表示浊音和半浊音的符号 ﾞ 和 ﾟ 来表示。

这几个假名在发音上没有什么难点，大家只要按照标注的罗马音来读都应该能够顺利读出这几个假名。不要把这些假名和五十音图内的清音混淆哦，其实大家只要记住浊音和半浊音的标志——假名右上角的两个小点和小圆圈就不会弄错了。

浊音				
片假名	が	ざ	だ	ば
平假名	ガ	ザ	ダ	バ
罗马音	ga	za	da	ba
	ぎ	じ	ぢ	び
	ギ	ジ	ヂ	ビ
	gi	ji	ji	bi
	ぐ	ず	づ	ぶ
	グ	ズ	ヅ	ブ
	gu	zu	zu	bu
	げ	ぜ	で	べ
	ゲ	ゼ	デ	ベ
	ge	ze	de	be
	ご	ぞ	ど	ぼ
	ゴ	ゾ	ド	ボ
	go	zo	do	bo

半浊音
ぱ
パ
pa
ぴ
ピ
pi
ぷ
プ
pu
ぺ
ペ
pe
ぽ
ポ
po



长音

日语的音节有短音节和长音节的区别，之前学的所有假名除拨音“ん”外，都代表一个短音，而这些短音都有相应的长音。那么如何表示出这个假名该发长音呢？很简单，平假名的话只要在这个假名的后面加上あ、い、う这三个假名就可以了，具体的规则如下

あ段假名后加あ 例：かあ なあ

い段假名后加い 例：きい ちい

う段假名后加う 例：むう ふう

え段假名后加い 例：ねい へい

お段假名后加う 例：そう のう

而片假名的音节发长音时则更简单，在所有要发长音的音节后面加上一个－即可，例：ノー、ゲー。

长音的基本规则就是这样了，不过作为特殊的例子，え段假名有时在发长音时假名后附加的不是い而是え，お段假名也会有发长音时后面加お这样的情况。这通常只会在一些比较特殊的单词中出现，大家看到时注意一下就行了。

在发长音时，各段假名后所加的假名仅仅是一个表示长音的符号，代表前面的假名发音拖长近一倍，可不要和前面的假名分开念哦。



声调

看了上面的内容后，大家就算是掌握日语中最基本的假名和发音规则了。这下就可以朗读日语单词了吧？其实日语中还有一个很重要的部分就是声调。日语中的声调是用来表示发音的高低，即一个单词的发音是由高到低还是由低到高。

日语中是用数字来表示声调的。

0型 第一个假名发低音，以下假名发高音。

例：とら（老虎）的声调为 とら

1型 第一个假名发高音，一下假名发低音。

例：バス（巴士）是1型词，バ ス

2型 第二个假名发高音，第一个假名和第二个假名后面的假名发低音。

例：あなた（你）是2型词 あ な た

3型 第一个假名和第三个假名后面的假名发低音，其他的假名发高音。

いためる（炒、煮）是3型词 いためる

3型之后的声调读法按照2型、3型的的规律类推即可。怎么样，看似复杂，掌握规律后是不是就很容易理解了呢？

这下就可以通过一些简单的单词和句子来练习一下口语了！是不是有种跃跃欲试的感觉了？好，现在就让我们来试试能否顺利地读出这些著名游戏人物的日文名吧！

任天堂的当家明星们







逆转姐妹

《逆转裁判》中的绫里姐妹，读她们的姓名时要注意音调哦，绫里这个姓读2型，而千寻和真宵的读音分别是0型和2型。



高达SEED中的俊男美女们





呵呵，经过这一课的学习大家是不是又学到不少东西呢？基础部分可能要背要记的东西会稍稍多一些，不过等大家掌握基础以后，海文也会拿出更多和游戏相关的日语小知识和大家分享，大家有什么话想说，尽管来信告诉海文～

栏目主持 海文

游戏美图秀

在大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，NDS上的动漫改编大作《火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸》也已经发售了。各位拥有NDS的火影迷们恐怕早已沉浸在游戏中而欲罢不能了吧。这一次的美图秀也将以火影忍者为主题，希望大家能够喜欢。

身着华丽服装的鸣人、佐助和小樱。三人的发型虽然变了，不过通过服装的色调和神态仍然可以一眼认出这三个小家伙。





看到鸣人和卡卡西老师，有没有让你想起和老哥或是老爸在一起度过的快乐时光？





卡卡西老师向来都是人气爆棚的角色。平时给人感觉吊儿郎当，关键时刻则一点不含糊，这种集亲和力、信赖感、强大的实力、冷酷的外表于一身的人物，真是想不受欢迎都不行啊。



小李、宁次和天天，性格各异的配角们也是使《火影》大受欢迎的原因。

不知为什么，每次一看到兜，海文都会想到灌篮高手中的木暮同学……





永不言败，永不放弃。以此作为人生准则的人永远都是高大的。

栏目主持 胧月　文 胧月

本辑将给大家介绍一部以忍者为题材的动画——《甲贺忍法帖》。同《火影忍者》那奇幻的架空世界观不同，《甲贺忍法帖》的时代背景设定在德川幕府。

一六一五年，骏府城，初代将军德川家康正为三代将军的人选烦恼——是愚钝的哥哥竹千代，还是聪明的弟弟国千代？（此二人皆为二代将军德川秀忠之子。）为此，后见人天海向家康献出一策，通过武士的十对十真剑胜负的方式来做最终决定。伊贺派代表哥哥竹千代，甲贺派代表弟弟国千代，两派需要各自派出10名忍者做“十对十”的厮杀。最终残存下来的那一派所代表的人即为三代德川将军。先代忍者首领服部半藏的“不战条约”也在此解除，仿佛解开锁链的猎犬一般，头脑被400年积怨注满的忍者们，以各自神奇的忍术开始了一场忍法大对决。究竟哪一派能够在惨烈的争斗中获胜？

心爱的人啊，赴死吧。



登场忍法一览

甲贺弦之介	瞳术	对自己心生杀念的人会在他的瞳术下自残
甲贺弹正	吹针	口含六寸毒针射杀五步之内的敌人
地虫十兵卫	芋虫变化、吹枪	口中暗藏一尺的枪尖，突袭杀死对手
风待将监	蜘蛛变化	拥有蜘蛛一般将敌人网杀的能力
霞刑部	灭形	将自己与周围的环境融为一体
鹈殿丈助	肉球术	全身的肥肉拥有无可比拟的柔韧性
如月左卫门	模仿	从外形到声音都能完美模仿
室贺豹马	瞳术	对自己心生杀念的人会在他的瞳术下自残
阳炎	魅毒息杀	心生情欲之时呼吸会变得有毒
胡夷	人肌地狱	通过皮肤接触吸光对方的血液



甲贺万谷众

胧	破幻之瞳	破除一切忍术（与身俱来的被动技能，非忍术）
阿幻	鹰寄	以口哨操纵鹰
夜叉丸	黑绳	操纵以兽油浸润过的女人长发杀死对方
小豆蜡齐	章鱼变化	手足可自由伸缩
药师寺天膳	不死	通过体内的未出生的双胞胎兄弟让自己无限次地复活
雨夜阵五郎	蛞蝓变化	可以将身上的大部分水分排除体外从而缩小体型
筑摩小四郎	镰鼬	通过吸气制造真空
蓑念鬼	体毛	操纵体毛使用武器，并可变成锐利的针刺杀对方
萤火	虫寄	操纵昆虫和爬虫
朱绢	暗化血雾	从毛孔渗出血液化成血雾遮蔽敌人的视线



伊贺锷隐众




动画剧情回顾

第一话 相思相杀

骏府城中，在德川家康、德川忍组首领服部半藏、德川剑术指南柳生宗矩、伊贺锷隐众首领阿幻、甲贺万谷众首领甲贺弹正等人的注目中，伊贺夜叉丸和甲贺风待将监展开一场忍法对决，陷入酣战的双方兀自打得昏天黑地。战斗停止后，随即到来的是德川家康的一番御命和不战条约的解除。借着



德川第三代将军的人选为契机，阿幻和弹正在人别帖上写完了10个名字，两派四百年来的积怨终于可以用血来消散。夕暮之中，伊贺阿幻、甲贺弹正，两人的名字分别被对方在人别帖上以血抹去，完成了显得颇为仓促的第一杀。九对九。

第二话 胎动二场

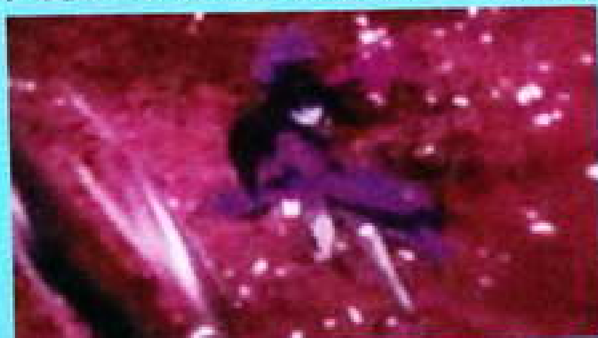
仿佛当年的弹正和阿幻一样，弹正之孙甲贺弦之介和阿幻之孙女胧相会在月下。缠绵的两人并不知道残忍的事实真相，满



心以为可以通过婚事来化解两派的沉怨。而阿幻的鹰将人别帖率先带到了伊贺众手中，伊贺众对善良的胧隐瞒起真相，并利用她将甲贺弦之介和甲贺十忍之一的鹈殿丈助诱至伊贺的本部——锷隐。

第三话 凶虫无惨

取得先手的伊贺众开始设法进一步扩大优势。天膳率领小四郎、蓑念鬼、蜡齐、萤火遇到甲贺十忍之一的地虫十兵卫。自信的天膳让其余四人去拦截持另一个人别帖的风待将监，自己独自对付无手无足的地虫，却被对方以口中暗藏的吹枪所杀。而



另一方面，小四郎等四人也成功地在人别帖被交到万谷前拦截到了将监。将监的蜘蛛变化一度占尽优势，最终还是在萤火召唤的蝴蝶前败下阵来。倒下前，将监把人别帖扔给了伏在一旁的地虫十兵卫。而逃跑的地虫遇上了复活的天膳，被斩杀在惊愕之中。九对七。

第四话 妖郭夜行

被诱至锷隐的弦之介和丈助赴宴完毕后，各自回屋休憩。趁着胧与弦之介交谈之际，朱绢准备利用丈助对自己的爱慕将其



斩杀。两人的忍法对决由于胧的赶到而停止，不知真相的丈助依然为朱绢做辩护以得到胧的原谅。而另一方面，化身为蛞蝓埋伏在屋檐的阵五郎亦打算突袭弦之介，却依然被胧的“破幻之瞳”破解了忍术。寻找水源的阵五郎无意之中遇到丈助，就在丈助质问真相时，阵五郎恢复体力钻入丈助口中将其斩杀。九对六。

第五话 忍者六仪

由于担心着少主人弦之介的安危，甲贺派遣甲贺十忍之一的胡夷前去锷隐探知



情报。伊贺锷隐方面，朱绢骗说丈助已经离开以稳住弦之介，而弦之介也对天膳众人没有返回锷隐而心生疑念。天膳一行人准备突袭万谷之际被室贺豹马看破，在严阵以待的甲贺众面前，天膳等不得不暂时撤退。

第六话 降泪恋慕

撤退的天膳一行意识到行迹败露，马不停蹄赶回锷隐打算将弦之介置于死地。途中遇到正前往锷隐探听消息的胡夷，不敌对方的胡夷被强掳到锷隐，受到伊贺的拷问，当然这一切都依然瞒着身为头领的胧。发现人别帖被偷的夜叉丸返回骏府城也没能见到阿幻和弹正，被失败接连打击的他转向东海道疾驰。途中，甲贺的如月左卫门利用模仿能力假扮



天膳躲在墙后诱使夜叉丸说出真相。精明的夜

叉丸也识破了对方，然而杀如月左卫门不成，反被隐形在墙壁里的霞刑部掐死，甲贺扳回一城，八对六。如月左卫门紧接着化妆成夜叉丸潜入锷隐。

第七话 人肌地狱

天膳打算把不战条约解除的消息正式告诉胧，同时小豆蜡齐也拿着人别帖去拷问胡夷关于甲贺的忍法，在胡夷诡异的“人肌地狱”作用下，小豆蜡齐血液被吸干而亡，七对六。而如月左卫门的伪装也没有在夜叉丸的恋人萤火前露出破绽，成功地进入锷隐。见到天膳的胧，也被告知了不战条约的解除。



第八话 血烟无情

胡夷的“人肌地狱”没能对蓑念鬼起到致命的作用，被对方的毛针惨杀。如月左卫门面对将死的胡夷仍然保持着冷静，胡夷临死前利用手语将探听到的消息告知了左卫门，七对五。这时胧的赶到也被动地让左卫门的伪装现出原形，左卫门将人别帖扔给霞刑部。真相现在终于明了了，伊贺和甲贺全体剑拔弩张，弦之介：“刑部、左卫门，我们回万谷。”



第九话 哀绝霖雨

面对伊贺锷隐众的包围，甲贺弦之介使用可怕的瞳术突出重围，而筑摩小四郎被弦之介的瞳术重创。面对不知所措的胧，伊贺没有人再敢阻拦弦之介。事后，胧因为没有对弦之介使用“破幻之瞳”而受到天膳的指责，更被强求领导起伊贺对抗甲贺。在矛盾与痛苦之中，胧用祖母阿幻传下的“七夜盲”使自己的眼睛暂时失明。



第十话 神祖御定

奉命监视两方对决的服部响八郎返回骏府城报告双方的战况。这一集算是对前面九集的一个回顾，也让我们更深入地看到了权力者的一些嘴脸。



第十一话 石碟无告

返回万谷的甲贺众也开始商量对策，阳炎更是指责胧欺骗弦之介；在几经考虑之后，弦之介向伊贺写下战书。伊贺方面，天膳等人也接受了甲贺的挑战，踏上追击甲贺众的旅途。伊贺的蓑念鬼和萤火作为先头部队，成功地利用“七夜盲”封住甲贺弦之介的双眼，萤火故意暴露行踪让左卫门和阳炎追赶。而蓑念鬼在萤火调虎离山成功后，独自面对无法使用瞳术的弦之介和盲人室贺豹马，然而事情的发展还是出乎了他的意料，最终踏上黄泉之路的，还是蓑念鬼自己。六对五。



第十二话 追想幻灯

这一集是萤火、胧、小四郎分别回忆过去的一集。虽然没有什么打斗的内容，但是通过三个人的过去给他们的形象都润了不少色。而主线剧情方面，被苦无打伤的萤火遇上了伪装成蓑念鬼的如月左卫门。



第十三话 蝴蝶乱舞

没能识破对方伪装的萤火被突袭，尽管抵抗了一阵，还是免不了死亡的命运，五对五。其余的伊贺众人走海路以拦截甲贺众，船上的胧再次回忆起弦之介的挑战状：“伊贺之七人……”难道自己和弦之介就此成为敌人了吗……而此时的天膳，在周密布置了一番后，对胧说：“属下有事相告。”



第十四话 散华海峡

天膳在精密部署之后，打算侵犯胧以切断她对甲贺弦之介的思念。作为天膳仆从的小四郎听到胧的悲鸣陷入强烈的矛盾之中，而潜伏在船上的霞刑部悄然出现在天膳的身后捏碎了天膳的咽喉，再悄悄隐去。疯狂的阵五郎见到天膳的尸体，意识到是霞刑部所谓，开始疯狂



地刺每一寸地板，然而却被霞刑部拉进大海，蛞蝓体质的他在海水中脱水死亡，四对五。但是，天膳在本话的结尾再次露出那标志性的阴险笑容……

第十五话 波涛狱门

本该被杀死的天膳再度出现让霞刑部吃惊不小。此时回忆到幼年的霞刑部，对伊贺的仇恨炽烈地燃烧着，于是船上霞刑部一对二地和天膳、朱绢展开战斗。身体沾上朱绢血雾的霞刑部，无法再完成不露行迹的隐身，被天膳斩杀。四对四。下一个牺牲者，会是谁？



BASILISK——利刃的情诗



已经说到烂掉的忍者配合一再的审美疲劳，而且又是在这个《火影》大行其道的年月，《甲贺忍法帖》有点很不识相似地以一张素底的人别帖拉住我们的视线。然后惊艳地一瞥到美形的男女主人公，嗯，忍者偶像剧再次上演。预见一下小强一般的主人公RPG式地成长，学必杀，学哲学、文学、生物学，从大脑皮层武装到牙齿后再兜个大圈子和女主角王子与公主般地归隐山野，当然在归隐之前还要说一些半生不熟的罗嗦话。

然而山田风太郎终究不是爱与勇气的赞歌谱写者，通常动画片用来做序的区区十来话，用在《甲贺忍法帖》里面，人物就已经死得唏哩哗啦了。喜欢从脸看实力的观众在夜叉丸死的那一话就已经有点小不爽，阵五郎这样的都活得康康健健，反而我们的夜叉MARU样在如此靠前的剧情中被如此不华丽地搞挂。

然后才渐渐明白，忍者真的不是英雄，而他们的生命也离着小强略略欠了一小步——生如蝼蚁。德川家康的一句话，两卷人别帖，便将缔结多年的不战条约踏得粉碎，毫无道理地说，你们杀吧。事实上这种比石头剪子布聪明不了多少的继承人挑选方式，并没有受到任何人的反对。不妨让竹千代和国千代打上一架？不行，大人们会说，荒唐，儿戏；但是找二十个不相干的人打群架却不会受到异议，这是有血无血的区别——将生命送到黄泉的仪式的确非常正式，足以日后封住任何人的嘴巴。天海说，这二十个人假如用武士的话会给幕府造成损失，拿忍者来使一使吧。

忍者，便是用来死的，战乱时期，和平时期，当权者爱用他们的生命解决自己的烦恼，





既然除了忍者的同伴，没有人会难过，那就索性一起死掉吧。

在四百年的宿怨下，忍者们同样出奇一致地没有任何疑问，不战条约解除了，好的，杀吧。动画的进行与它的OP歌词真的是相当契合——流水般柔和，樱花般激烈。十对十的集团忍法作战，没有拖泥带水到让人犯困的漫长打斗，再强的人稍不注意就会被意想不到的忍法所杀。爱情的描述也区别于那些“经典”到掉渣的肥皂剧，淡了，但是深了。

从甲贺弹正和阿幻，到甲贺弦之介和胧，怯懦的爱情挡不住仇恨之火的焚烧。甲贺罗密欧——弦之介是温柔而强大的，他爱胧，但他是甲贺的首领，当在挑战状上写下“伊贺七人”的时候，内心硬得像铁，即便是胧，只要伤及甲贺，也绝不姑息。伊贺朱莉叶——胧不应该降生在锷隐，楚楚可怜的她，假如第一次相亲的时候遇到的不是弦之介，她也会爱上对方，那么她会幸福。琉璃般绮丽的眼瞳放着“破幻之瞳”的妖光，她是伊贺惟一能打败弦之介的人，可是，她却用自己的这双眼睛看破了阵五郎对弦之介的埋伏，阻止了小四郎攻向弦之介的镰鼬。胧不具备忍者任何基本该有的素质，而就是这样，阿幻把胧的名字写进人别帖。阿幻自己爱着弹正，直到亲手杀死弹正后，安详地倒在他的尸体上，甲贺和伊贺的爱情，也只有在死了以后才能实现吧。

胧啊，你爱弦之介吗？那么你就和他一起死吧，这样，你们才会得到幸福……

编语：严格来说，《甲贺忍法帖》是惟一一部让胧月满意的忍者动画，从人设到画面到剧情，实在找不出来任何可挑剔的地方。对樱吹雪式的古风感兴趣的读者不妨去看一看，相信不会让你们失望。此外，也希望各位有动漫特长的读者踊跃投稿，把自己喜欢的动画推荐给更多的人，来稿请投pgking@263.net，よろしく！

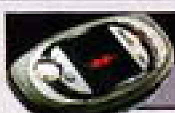






N·GAGE ZONE

文 LIKY



软件 手机上的《武装飞鸟》——《魔帚》



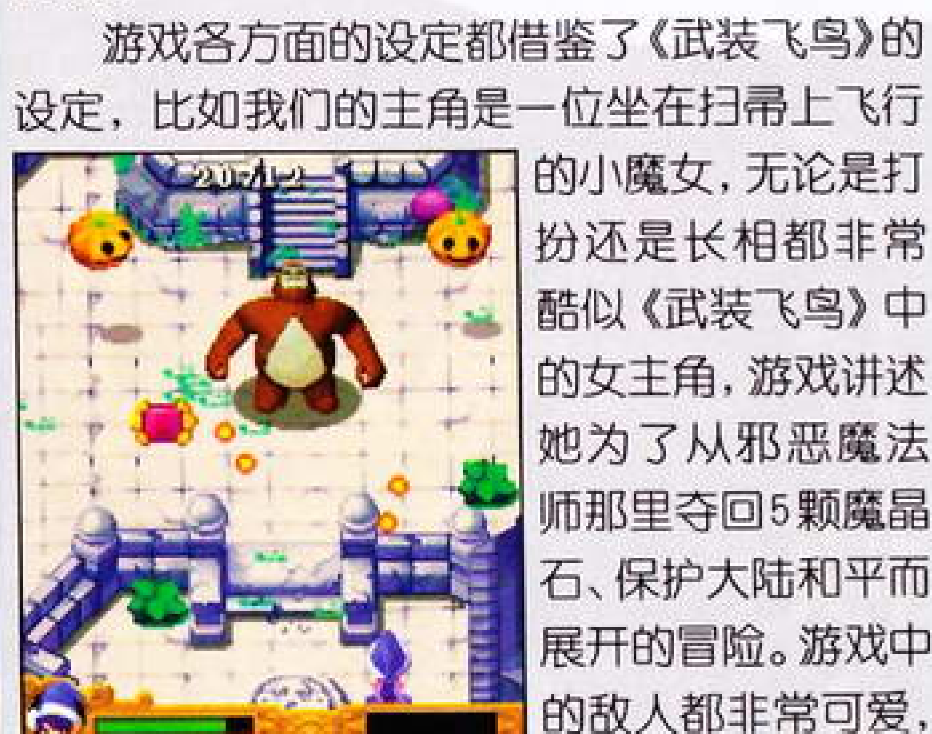
名称：魔帚
类型：STG
平台：Symbian S60
厂商：Pocket Sdudio
容量：1.16M

喜欢射击游戏的玩家一定对彩京公司的《武装飞鸟》不会陌生，凭借硬派的射击手感和童话风味十足的画面，《武装飞鸟》成为风靡一时的街机射击游戏。而现在，我要给大家介绍一款手机上的《武装飞鸟》——《魔帚》，这款手机上的射击游戏无论是画面还是系统都充满了“武装飞鸟风格”——坐在扫帚上的罗莉女主角，充满童话风味的舞台，可升级的武器，还可以进行蓄力射击……喜欢射击游戏的玩家，可要注意了哦。



《魔帚》是由国内的“口袋工作室”(Pocket Sdudio）开发的，不久前刚刚推出正式版。提到口袋工作室，广大NG玩家尤其是QD玩家应该不会陌生，著名的“《金属咆哮》系列”就是由该工作室开发的，行货QD内置的3款游戏之一就是《金属咆哮2》，相信很多玩家都应该体验过它带来的震撼效果。凭借口袋工作室的精心制作，《魔帚》各方面的表现也达到了很高的水准。

游戏各方面的设定都借鉴了《武装飞鸟》的设定，比如我们的主角是一位坐在扫帚上飞行的小魔女，无论是打扮还是长相都非常酷似《武装飞鸟》中的女主角，游戏讲述她为了从邪恶魔法师那里夺回5颗魔晶石、保护大陆和平而展开的冒险。游戏中的敌人都非常可爱，都是一些蜜蜂、史莱姆、小猪等敌人，不过别看它们长得可爱，给玩家带来的麻烦可不小。游戏的难度那可真是一点也不低，即使是Normal难度就应该够让人手忙脚乱了，稍一疏忽就面对满天弹幕的窘况，更不要说Hard难度了，所以游戏挑战性相当高。系统方面，主角的攻击方式有三种，分别是普通射击、蓄力射击以及释放保险。普通武器在接到“P”道具之后可以升级，共有3级，火力一步步得到加强，不过火力达到最高级后，一段时间后会自动降为第二级，这一设定与街机上的《四国战机》一样，看来本作吸收了不少射击游戏的创意。游戏中主角只有1条命，不过有血槽，当血槽减为零时也就是Game Over之时了，而游戏不能续关，每次只有从头开始，真是令人不爽的一点。



▲游戏的风格非常清新，敌人的造型也相当可爱。

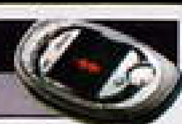


▲玩过《武装飞鸟》的玩家看到这个BOSS是不是感觉很眼熟？

最后说说个人感受，游戏各方面的表现很不错，无论是音乐还是手感都属上乘，场景描绘也相当细致，不过感觉如果色彩再鲜艳明亮一点效果会更好，那样就更能表现出游戏特有的Q版风味了。好了，游戏的介绍大致到此，推荐大家试试，大家可以到这个网站下载：http://blogwulala.blogchina.com/2097402.html。最后给大家献上一条秘技：在游戏中暂停，输入“762538”就会有最大火力。希望大家玩得开心。



▲与巨大的BOSS对决，可要小心了。

软件

实用的资讯软件——掌讯通

现在很多人都已经无法离开网络，从网上获得各种最新的资讯成为生活中必不可少的元素。如果没有电脑，我们广大的NG、QD玩家还能通过手机方便地上网浏览各种资讯，获取信息。不过，当你打开一个web网页都要等上好长一段时间，或者，为了查询一个航班而用Google搜索了半天仍然找不到时，你不妨来试试这款软件——"掌讯通"，它已经为你准备好了很多内容了，你只用简单地点击各个选项，就能轻松获得各种最新资讯，把握时代前沿的最新动向。



▲掌讯通的主菜单。

"掌讯通"是由国内的HandCN小组所开发的一个面向智能手持终端用户（主要包括智能手机和掌上电脑设备）的软件，主要提供资讯获取、信息查询以及数字娱乐。它可以说是一个信息库，集合了新闻资讯、财经股市、交通查询、下载聊天等多项内容，我们想要了解什么内容，只用选择相应的板块，然后选择"更新"，软件便会通过GPRS连接网络，将内容下载下来供用户观看。虽然内容基本都是转载其他网站的，但是它是将不同的资讯分类汇总起来，对于用户来说还是方便了很多。



▲支持各种表情图案的聊天室。

掌讯通功能简介

1.资讯阅读功能。包括体育、娱乐、汽车、数码产品、旅游、智能手机玩家宝典、网络小说连载等丰富功能。

2.全国重点城市航班、铁路信息实时查询。

3.中国证券市场股票信息。可以查询股市大盘以及当日中国人民银行公布的外汇牌价。



▲查询各地天气预报。

4.天气查询。全国330个一二级城市的未来三天的天气情况。

5．购物模块。与800buy合作的购物系统，侧重礼品、汽车用品等移动无线定购。

6．下载模块。用户可通过此模块直接下载并安装适合自己设备类型的各类应用，如软件，主题，铃声等等。

7．聊天模块。实时无线互联聊天室，支持各种表情。



▲相当丰富的资讯内容。

8.酒店。可实时查询全国各主要城市2星级以上宾馆的房间情况，并可直接以优惠的价格定房入住。

LIKY个人使用这款软件近半年，感觉这是一款很不错的软件，尤其是，它是免费的哦，再加上可以采用cmwap接入，包月的用户一定不要错过。目前掌讯通的最新版本为0.89，软件的下载以及详细使用方法，大家可以去HandCN的官方网站看看：http://www.handcn.com/index.asp。



软件

《烈炎风暴》秘技放送

上一次给大家介绍的《烈炎风暴》大家玩得如何了，有没有爆机？如果感觉太难这里我给大家送上三条秘技。

1.在选飞机时，输入数字"1939"会有30条命。
2.在选飞机时，输入数字"176208"就会无敌。
3.在选飞机时，输入数字"1945"火力会全满。

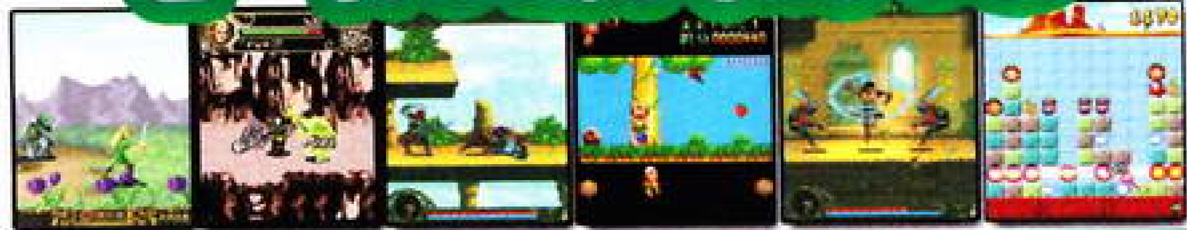
怎么样，是不是够强劲，赶快去试试吧。

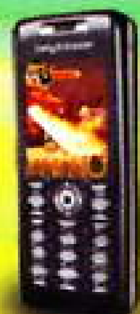


文 小豆子 编 LIKY

手机游戏吧

VOL.02





第二辑《手机游戏吧》隆重登场（掌声噼里啪啦响起），呵呵，不知道各位读者大人对我们的栏目有什么意见，欢迎向小豆子提出哦。小豆子最近心情格外好，刚刚购入PSP，“多年”的夙愿终于达成。荷包的原因，小豆子任何UMD游戏都没买，只能用随机配送的32M记忆棒一遍又一遍地温习《泡泡龙》。(－_－) 不过，PSP版的画面还真是比手机版好了很多啊。不知道什么时候，手机游戏的质素能达到PSP水准啊，还是少扯了，本辑我们来谈谈手机网游。

发展迅速的手机网游

能用手机玩的网络游戏？如果在前两年，小豆子说这事，估计得被人扔进大海，罪名嘛，自然是妖言惑众，活活。当时网络游戏刚刚踏入国门，宽带还没有普及，很多玩家甚至用Modem拨号玩网游。(汗，看看人家这毅力……科技的进步总是给人以惊喜，移动和联通搭建2.5G手机网络平台的同时，彩色屏幕和具有游戏下载功能的手机也迅速普及，这一切都为手机网游的出现提供了温床。

严格意义上的手机网游绝对不是通过手机网络上传游戏积分那么简单，而是类似PC网络游戏，融合了对战、交友、物品交换等特点的手机游戏。去年8月份，美通无线发布国内第一款手机网游《三界传说》，并于10月份开始运营。紧接着，《大话三国》、《无限乾坤》、《神役》等多款游戏纷至沓来。



现在国内很多厂商都将“宝”押在手机网游上面。据预测，到今年年底，国内可以运行手机网游的终端将达到8000万台。如此庞大的潜在用户群，其中的利润自然是丰厚无比。起到决定作用的还在于手机游戏的版权问题。因为Java平台的开放性，厂商根本无力阻止自己产品的非法拷贝。而手机网游是按照用户在线时长收费，能最大程度保护厂商的利益。



但手机网游的发展也遇到一些瓶颈。一是资费问题。现在移动和联通的网络都按照KB为单位计费，如果不包月的话，费用会十分昂贵，阻碍了普通用户的进入。二是游戏本身的质量问题。网络游戏往往依靠优美的画面和庞大的剧情来吸引玩家，但手机游戏的容量是受到限制的。如何能在小容量的状态下，做出好作品，无疑是考验厂商实力的地方。三是客户的习惯问题。一般人都只是将手机游戏作为偶尔休闲娱乐的方式，很少有人长时间拿着手机玩游戏。而网游的练级、寻宝等都是需要花长时间的。手机网游究竟能不能让最广大的客户接受，还需要实践来检验。

在今年的3月底，《三界传说》的注册用户数突破15万，这无疑是一个非常鼓舞人心的数字，让我们看到手机网游前景广阔。小豆子在此祝愿手机网游一路走好。

下面的手机游戏介绍自然是以网游为主力喽，不能跑题嘛。

近期手机网络游戏介绍

三界传说II

厂商	美通无线	类型	网络 RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／索爱 K500C、J300C、S700C／摩托罗拉 V300、C650／三星 X700、X800／西门子 C65、S65		

官方网站：http://k3.mtone.com.cn

国内首款网络游戏《三界传说》的后续作品。游戏的画面算是网游中最靓丽的，人物清晰、场景复杂、色彩艳丽，在索爱S700C等高端手机上运行更是养眼。系统设计方面照搬PC网游，游戏中的任务不少，PK、交友、道具交换等功能都很完善，甚至还有卡片收集。美通方面也搞了不少活动来调动玩家的兴趣，比如“新人王”、“比武招亲”等等。游戏支持的手机有47款，容量大约为200K。游戏收费很高，每月需要12元。这岂不是要榨干小豆子一干人等的血汗。



无限乾坤

厂商	道隆科技	类型	网络 RPG
适用手机	适用手机：诺基亚S40、S60系列手机／索爱K500C、J300C、S700C／摩托罗拉V500、C390、E398／松下X800／西门子C65、S65／三菱M350、M750		

官方网站：http://www.wxqk.com

以中国武侠为背景的手机网游。游戏竟然只有40K大小，但场景却多达2000多个。不过由此带来的直接后果就是游戏画面极为粗糙，让人仿佛回到FC时代。另外游戏能够在177款手机中运行，是目前支持手机型号最多的网游。玩家可以自由选择成长路线，或靠武力成为一方霸主，或靠财力富甲天下。目前游戏正处于免费体验期，大家快去感受吧。



乱世英杰

厂商	派欧	类型	网络 RPG
适用手机	诺基亚 S40、S60 系列手机 索爱 K500C、K700、S700C 摩托罗拉 V303、V501、V600		

官方网站：http://www.colodo.com/

故事以隋末唐初的乱世为背景，玩家要扮演英雄豪杰来拯救天下。游戏画面采用了45度斜视角，立体感很强。游戏中没有固定的职业，玩家可以根据五种不同的属性来修炼能力。游戏中有上百种的怪物，25种功夫，还有近百种武器，内容非常丰富。特别的，游戏中还有武器合成系统，可以用不同的物品合成强力兵器。这款游戏先是让小豆子想起《仙剑》，想起月如姐姐，后又让小豆子想起《暗黑》，果真是吸收了别家精髓的作品啊。



战国时代

厂商	拉阔游戏	类型	网络 RPG
适用手机	诺基亚S40、S60系列手机／索爱K700C、S700C／摩托罗拉 V500、C390、E398／NEC N110、N718、N820／夏普GX32、GX12		

官方网站：http://zg.moffy.com.cn

故事背景是中国的战国时代，玩家需要在燕、赵等七个国家间游历，一统中原。游戏中的设定非常卡通，红色、蓝色、绿色头发的GG和MM跑来跑去，再加上鸡啊、青蛙一类的怪物，反正小豆子是丝毫没找到战国的感觉。游戏中任务繁多，从一开始就有无数的任务等着玩家去完成。游戏侧重组队战，战斗以回合制进行。现在游戏还处于公测期，赶快去抢一个免费帐号吧，呵呵。



这辑我们先介绍到这里，关于上面介绍的网络游戏，提醒大家一点，有些游戏只支持cmnet接入，有些cmnet和cmwap都支持，大家根据自己手机上网形式选择合适的吧。（其实玩手机网络游戏，最好是选择能够cmwap接入的，因为cmwap包月非常划算。）下期小豆子还会有更精彩的手机游戏带给大家。

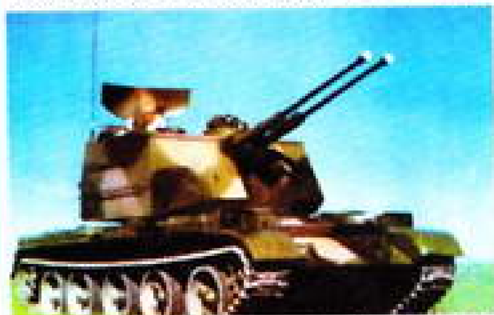
文 马修



乘着加页的春风，《大战争》专页也终于开辟了，这里是谈关于《大战争》的种种，开篇第一文，就由马修自己先来，和其他专页一样，这里也欢迎各位《大战争》FANS和军事爱好者们的投稿。而这开篇第一章嘛，就来先说说系列变化最大的防空车了。

防空车

从《大战争》到《超级大战争》，系列中变化最大的就是防空车（自行高炮）了，这种兵器从最初遭遇敌军陆军部队变成了如今的空军、步兵杀手，其用处也由鸡肋变为了普通小规模战斗中的极常用兵器。


▲中国陆军的PGZ—88式双管37毫米履带式自行高炮。



对空武器的陆战应用

首先，各位是否对对空战车在陆战中的非凡表现感到惊讶？因为从武器上来说，防空车的主炮火神机管炮（巴尔干炮）对地面部队的威力也确实不小，实际上，包括火神炮在内的所有高炮系兵器，只要能放低炮管，其威力都是相当惊人的。在现实战争中，防空兵器确实有着骄人的战绩，而其中最著名的，就属二战北非战场上隆美尔指挥的沙漠高炮战。


▲作战在沙漠中的德军高炮部队。

在1937到1938年的西班牙内战中，德军提供的只装有机枪和20毫米主炮的PZKW Ⅰ、Ⅱ型坦克无法抗衡苏军的坦克，无奈之下使用88毫米高炮作为反坦克的武器，这是记载中88毫米高炮的初次应用于陆战。

后来北非作战全面展开，有“沙漠之狐”之称的德军指挥官埃尔文·隆美尔将沙漠战比喻为海战，称“谁拥有最大射程的武器，谁就拥有最长的手臂”。面对英军新配备的几百辆坦克，隆美尔对德军的高炮将在沙漠战发挥的威力充满自信。


▲埋伏于民宅中的高炮。

不出隆美尔预料，高炮的4根炮管每一根在一分钟内就能发射20发炮弹，一阵排炮下来足以抵挡数十辆坦克，最多的一阵排炮竟然一气击退了50辆坦克。尽管这种大炮可以毁掉2000米以外的坦克，但德军更喜欢在1000米内开炮，令坦克难逃一死。在1941年6月的萨拉姆战役中，英军出动的240辆坦克最后有123辆成为残骸丢在了战场上，其中大部分为88毫米高炮击破。

高炮让坦克不如人的德军看到了希望，德军不仅在正面战场上重创盟军坦克，还经常采用诱敌深入的计略来将盟军的坦克部队引到高炮的埋伏中予以歼灭。后来，88毫米高炮还陆续推出其他各种改型，莱茵钢铁公司在88毫米高炮基础上研制出的PAK43更有着击毁3500

米以外坦克的骄人记录。88毫米炮惊人的反坦克能力，更让德军将其用在了当时的重型坦克上，“虎Ⅰ”射程10公里的88毫米主炮便由高炮演变而来；“虎Ⅱ”的主炮威力更加强大且非常准确，直至二战结束前仍没有任何盟军坦克能与之抗衡。

防空车的主炮——火神炮



接着说主炮，如果论主炮攻击力，防空车的主炮绝对是最弱的。主炮名为Vulcan，以罗马神话中的火和锻冶之神的名字命名，通称火神炮（巴尔干炮），在“《高达》系列”中这武器的攻击力可谓最弱，一般在座机更换武器时才用。不过在“《超级大战争》系列”中的地空两用兵器，火神炮的实用性还是有目共睹的。

火神炮是机关炮的一种，带有6支旋转式20毫米机关炮，每秒发弹100多发。在F-4、F-15、F/A-18等战斗机以及接近防御武器系统及火神密集防空系统中都有使用。

其实，早在1862年的美国南北战争中，美国人理查德·加登·格林（Richard Jordan Gatling）就设计出了这种捆上多个枪管，通过旋转实现高速发射速度的摇柄式多管机枪，这种机枪因为火力强大而很快闻名于世，并以设计者的名字将之命名为GATLING GUN，清朝末年传入中国后，于1881年开始由金陵机器局大规模制造并装备，并根据其火力强猛的特性，将其命名为“格林炮”。

但是火力猛烈的格林炮机动性差，手摇的动力源也大大限制了其发射速度；而机动性良好的轻机关枪相对于机关炮又明显有着火力较弱且易熄火等不稳定问题，于是，火神炮的理念便开始出现在武器设计师的脑海中……

火神炮在1946年着手开发，到1950年下半年，F104战斗机第一次装载了火神炮，以后，火神炮被广泛应用到战斗机和防空系统中，还派生出5.56毫米、7.62毫米、12.6毫米、25毫米和30毫米等类型；而电气、液压等技术的发展更为火神炮提供了足够的动力支持，使每分钟6000发的射击速度成为了现实，其稳定性更达到了1/100000的故障率。不过为了防止炮身过热，火神炮的连续射击时间还是以2秒间隔为限，而达到最大射速也要0.3秒。

空对空火神炮的有效射程大概为800米，地对空则达到了1500米。由于空战中空对空导弹的广泛应用，使火神炮在空战中的实用性大为降低，但由于出色的防空能力，火神炮还是更广泛地应用于防空系统。由于有着反作用力大、炮弹结束率差、弹药消耗大以及弹仓和送弹装置复杂且体积大等的缺点，所以火神炮目前一般都装备在履带式战车底盘或者舰艇上。


▲美军M163式20毫米6管火神高炮。

相关：密集阵系统

密集阵是美国海军军舰的近战防御系统，反应快速，通用性好。是目前世界上惟一能实行自动搜索、探测、评估、跟踪和攻击目标的近程防御武器系统，它采用搜索雷达、跟踪雷达和火炮三位一体的结构。

密集阵的跟踪距离为10千米，其全部作战功能由高速计算机控制自动完成，不需人工操作，反应速度极快。多光谱控制与跟踪能力使其可以不受气候影响，同时，“密集阵”还采用了模块化设计，除了炮位控制台与遥控台在舱外，其他设备都以模块形式装配在炮架上，这相对于大多数的舰载炮就显得体积小且重量轻，因此可安装在各种大小的军舰上，即使作战时零部件损坏，也可以立即更换。


▲这就是火神密集阵系统。

密集阵的主炮便是1门20毫米的6管火神炮，虽然射速只有4500发/分，但高超的射击精度以及穿甲弹等方面的设计改进，使密集阵的20毫米炮的威力达到了30毫米炮的水平。



在众多FANS的呼声下，"《洛克人》专页"终于诞生了。以后在这个板块，我们会为广大洛克人FANS带来各类有关洛克人的有趣内容，希望大家喜欢，同时也希望更多同好参与其中，一起来支持这个专页。

文 KAKUSIKI 编 LIKY

《EXE5》的NAVI原画设定

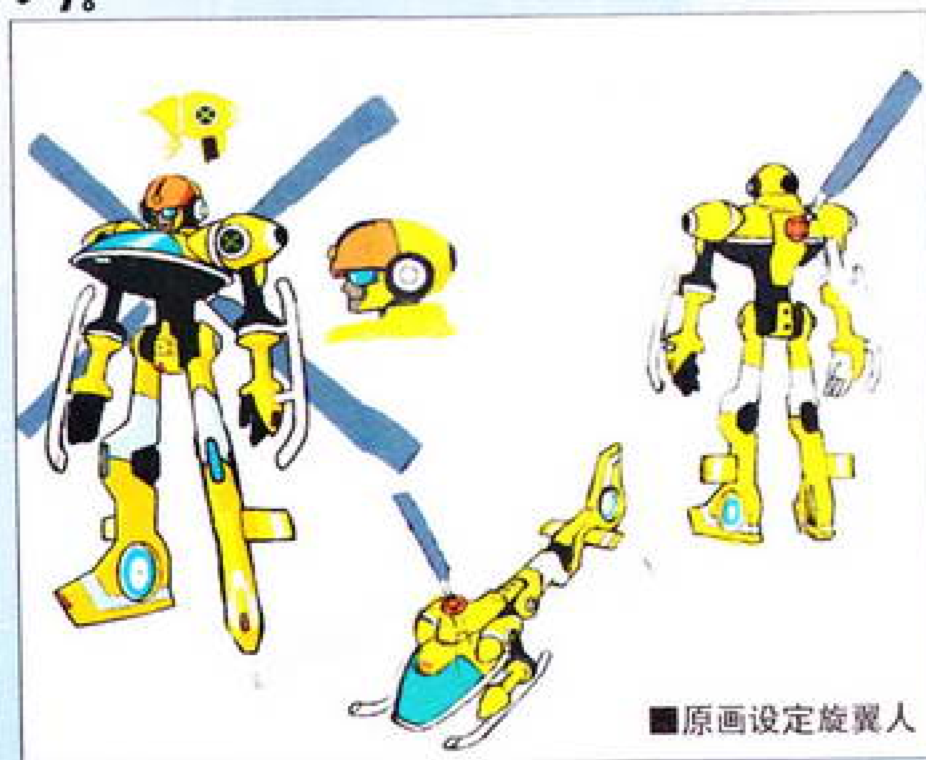
要问掌机上最火的《洛克人》游戏是什么，无疑，那就是"《EXE》系列"。这个在GBA上诞生的系列开创了《洛克人》游戏的新形态，推出的5代作品，每一款都获得玩家的极大好评。目前NDS版的《洛克人EXE5》刚刚发售，游戏是以GBA版的《EXE5》来重制的，在此，我们不妨先回顾一下GBA版《EXE5》中的一些有趣事物吧！这次给大家带来《洛克人EXE5 布鲁斯小队》的一些NAVI的原画设定！

首先当仁不让的是小队的小队长——布鲁斯(ブルース)。


■原画设定BLUES

如果大家都是"《EXE》系列"的忠实FANS的话，可以看出来，布鲁斯的颜色和一代已经有所不同了。原来头上都是红色的，现在挂上了一圈白色环。再加上《EXE5》中布鲁斯的盾牌也被更新了，所以，总体来说布鲁斯变得更帅气了！布鲁斯在广大玩家里也相当地具有人气呢，也许这也是《EXE4》蓝月比红日卖得好的原因吧。

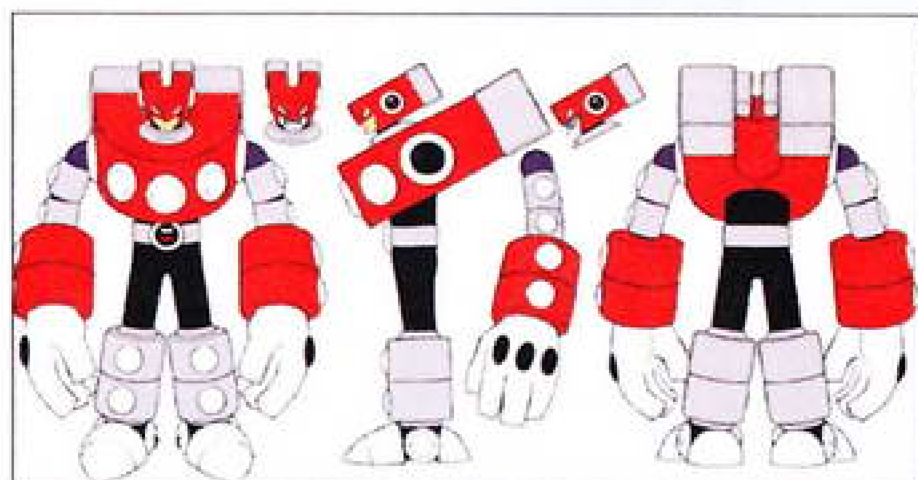
接下来我们来看看旋翼人(ジャイロマン)。


■原画设定旋翼人

看结构怎么都觉得只是一个玩具……根据游戏设定人员说法，原来一开始设定的身体颜色为天蓝色的。因为总觉得好像除了洛克人以外青色的NAVI有点不够。可惜的是决定以后正巧有部动画片里也有一个会变直升机的机器人

是天蓝色的……所以设定人员慌张地改成黄色了，防止抄袭嫌疑。不过，正因如此，反而使得旋翼人得到了活泼外向的性格！

然后是担当防御角色的磁力人（マグネットマン）。



▲原画设定磁力人

看上去很重，也很硬，这就使磁力人成为了防御角色。（虽说“硬=防御高”是一种严重的偏见）。大家所看到的原画其实是《EXE2》中的，你能想到吗？这3张其实是为了制作磁力人的玩具模型而特别画的！因为听说磁力人在美国可是有着相当高的人气哦！

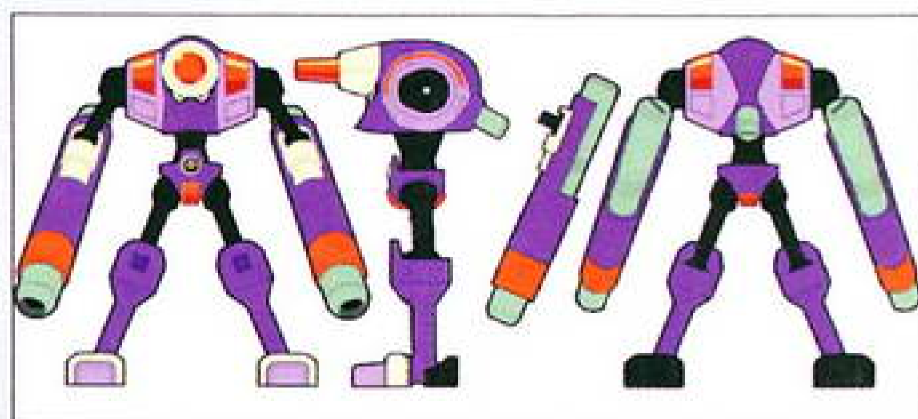
担当智囊的检索人（サーチマン）登场！

检索人第一次登场是在《EXE4》，由于和布鲁斯在不同的版本中，再加上检索人特有的冷静、帅气以及搜索魂的实用，检索人一下子在玩家的心目中占据了很高的地位。游戏策划人在发卖前一直苦恼，究竟是应该让他担任智囊还是侦察，不过最后还是觉得“更加擅长于作战的策划”，所以任命检索人为《布鲁斯小队》的智囊！



■原画设定检索人

汽油人（ナパームマン）是游戏中不可缺少的攻击输出者。



▲原画设定汽油人

其实一开始，《EXE5》里面是没有汽油人的。原来的草案是准备让“《EXE》系列”的一个经典火系NAVI操控者的火野健一（ヒノケン）带着他的《EXE2》中的NAVI热力人（ヒートマン）出场的。结果由于发生了诸多事件而使汽油人有幸最后当选。

最后是担当辅助的美迪（メディ）。

说是辅助型角色，其实是一直想找一个回复的担任这个角色。可惜的是，因为剧情需要，罗鲁（ロール）不在了，而原祖系列的RM里又没有合适的角色，没办法只好原创了。原本是叫做“ドラッグマン”的，不过在设定阶段觉得不够华丽，所以把她变成了女性的NAVI。



■原画设定美迪

扫盲班 《EXE》名词解析

现在虽然玩“《EXE》系列”的玩家不少，不过由于“《EXE》系列”里的众多术语还是会把不少玩家弄得头晕。所以在这里每期都会列出一些常见的名词出来，以帮助大家脱离“小白”层次！

ネットナビ(NET NAVI)或ナビ(NAVI)

游戏中经常看到这个词，其实也就是我们所说的领航员。我们现实中也有把NAVI叫做精灵的，举例来说，瑞星中的狮子，OFFICE中的OFFICE助手等等，就都是NAVI。《EXE》世界中的NAVI功能比较强大，集网络电话、E-MAIL功能、短消息功能、文件或程序的通讯传送功能、强大的杀毒功能等等于一体。有操控者的就叫ナビ，无操控者，以自己的模拟人格程序在网络中的ナビ就叫做ネットナビ。热斗的ナビ就是ROCKMAN，不过一般人都没这么好福气，有这样一个强力NAVI，都是去官方商店买的。这些买来的称为“ノーマルナビ”(NORMAL NAVI)，在《EXE4》和《EXE GP》中有登场。

文 露娜玛丽亚 编 海文

Vol.14



黑历史夹缝中的名作——高达前哨战（上）



这是一部传奇般的高达作品，它无数次推出模型、手办、玩具等大受欢迎的周边产品却从未有过动画甚至漫画；它令一代机械设定大师角木肇（カトキハジメ）从此崛起；它于超级机器人大战中出战却为许多玩家所不知……就连故事发生的时代，也处于《机动战士Z高达》和《机动战士高达ZZ》两部作品之间，因此我们称其为“黑历史夹缝中的名作”：GUNDAM SENTINEL（高达前哨战）。

企划

《高达前哨战》是由BANDAI和《Model Graphix》月刊联合策划的作品，原本设定的年代为ZZ之后，但后来富野由悠季定下《逆袭的夏亚》，BANDAI因此退出了前哨战的策划，同时该作的时间背景也不得不修改到Z和ZZ之间。最后这部作品由《Model Graphix》月刊独力制作，高桥昌也执笔连载小说，连载完毕后又两次推出《高达前哨战》模型别册总编集和小说《高达前哨战 ALICE的忏悔》，曾经由台湾尖端出版社翻译成中文的正是作为最完整版本的后者。

发端

由于夏亚在联邦议会中现身并发表演说，提坦斯的贾米托夫上将也被暗杀，奥古已经把握联邦的主导权，在联邦内战中处在了非常有利的位置。此时部分联邦军战技教导团的精英成员因不满奥古的理念而占据了小行星培曾发动政变，自称“新迪赛兹”（New Desides，取decision和Dis-Side之意）。时值U.C.0088年1月25日。

一方面，联邦军因为内部和阿克西斯的三角纷争消耗太多军力，另一方面新迪赛兹又是由研究技战术的教导团组成的精英部队，联邦实在无力大举讨伐，于是派出一支配备阿纳海姆电子（AE）最新型MS的小型特遣队“α任务部队”进行威慑性攻击，可是情况出乎意料地变化，令α任务部队的一群菜鸟突然要面对前联邦精锐部队真枪实弹的进攻……

作战

α任务部队抵达培曾宙域开始作战的时间是2月25日，即克里普斯战役后3天。α任务部队由1艘阿伽马级登陆舰“飞马Ⅲ”作为旗舰，连同4艘萨拉米斯改一共配备46部MS，其中包括AE的实验机S高达一台、试作型远程炮击型MS FAZZ三台和卡拉巴的Z高达量产机Z-Plus两台，以及两种型号合计40架的量产型MS尼洛（Nero）。虽然配备极其先进，但驾驶员都是新近选拔的菜鸟，实际上可以说不堪一击。

◆◆名场面◆◆

α任务部队刚进入培曾的可视宙域，新迪赛兹就派出了以赛克·艾恩组成的MS编队进行远距离狙击，α任务部队的两架FAZZ也出动迎战。双方都无法看见对方的部队，只能作视距外的长距离射击，两架FAZZ轮流开火，第一台发射后停下充电，第二台根据前者的射击轨迹作出方向修正后继续攻击，与另一侧使用狙击枪的赛克·艾恩的交火成为宇宙中一道独特的风景。不过因为距离太远，双方最终都没有命中对手。

此时新迪赛兹的防卫线已经整备完毕，尽管α任务部队的S高达和Z-Plus齐齐出击，也只能在防卫线中勉强找到生存的空间。α任务部队开始后退，但依旧被密集的防空网击沉"高雄"和"长滩"两舰。

背叛

α任务部队的损失终于令联邦下定决心镇压新迪赛兹，但联邦的真意还是希望对手能够归降，因此派出军官学校的校长艾诺提督带着最新型MS高达Mk-V前往增援，同时试图让他劝降组成新迪赛兹的学生们。但是艾诺反在中途被新迪赛兹（实际上是阿克西斯，即新吉恩）派出的人员说得，连同新型MS一并为新迪赛兹所用，令α任务部队雪上加霜。

为了与艾诺舰队会合同时避免在无意义的死守中消耗宝贵的军力，新迪赛兹决定离开培曾，前往月面的亲提坦斯都市埃尔斯。α任务部队跟随其到月球，虽然遭遇伏击损失惨重，但终于和宇宙基地"五芒星"派出增援的本星舰队会合，于是一场壮绝的月面登陆作战即将展开。

MSA-0011 S高达



S高达是AE社第7部高达，代号η（Iota），最终正式名称为Superior Gundam，即S高达。S高达作为ZZ的后继机所开发，继承了ZZ的变形合体思想，并配备了非NT也能使用的塞可谬兵器INCOM和多种大功率光束武器；同时，机上搭载了一部具有女性人格的自我学习型电脑"ALICE"。S高达的驾驶员是由ALICE所指定的獠·鲁兹，这个差生之所以能够当选据说是因为ALICE中包含了作为开发者的獠的母亲的人格。

如果把《第4次》和《第4次S》算作同一部作品（尽管第4次S在加入CG和语音的同时还作出很多微调），那么《高达前哨战》只在机战系列中出场过一次，而且只有机体作为隐藏要素之一登场，没有人物和剧情的任何戏份。在系列中，S高达也真是和没爹的孩子一样，连1999年的PS版《全·超级机器人大战电视大百科》（注意这个"全"字）都没有将其收录……

《第4次S》的中前期，选择REAL系可以进入"老兵の挽歌"一话，过后选择S高达而不是Re-GZ（リ·ガズィ）就可以得到这部MS。这台可以变形的高达装备了2~8格射程的精灵光束枪和1~7格的INCOM系统，并有原作中所不具备的Beamcoat，是主角和阿姆罗不错的中期座机。

值得一提的是，借助PSP上超任模拟器的迅速发展，《第4次》已经能够比较完美地在上面运行，我们得以在10年后的今天随时重温到这部经典之作。







文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY



恶魔城：另一段历史（二）

IGA监督是一个有趣的人，在每一个由他领导制作的《恶魔城》里，我们都能找到来自其他游戏和艺术领域的元素。

寂静岭

提到表里世界，不知各位首先想到的是《寂静岭》还是《白夜协奏曲》，因为都是Konami旗下的作品，借鉴与否好像没有过多争论的必要（两者制作人员表上相同的是一直在Special Thanks栏里的N.Takemoto和M.Sato）。发表时间较为接近的《寂静岭2》里同样出现了某个角色的幻象（当然只是在说表面现象）；而三代主角西瑟尔在游戏中醒来时周围是不正常的血色阳光，对此制作花絮DVD——《The Making of Silent Hill 3》里，剧作家Hiroyuki Owaku说："这里的夕阳比真实世界的阳光更红一些。这就是为了告诉玩家，正式开场了，在《寂静岭3》的世界中，有些'红色的东西'正在等待着他。"





忍者龙剑传



《忍者龙剑传》是Tecmo公司出品的经典动作游戏系列，其穿插剧情的电影式表现手法影响深远。游戏初代与"《恶魔城》系列"相似的系统栏、副武器设定及续作的Ending画面（远景的城堡坍塌）我们一般会认为是借鉴，但国内却流传着后者借鉴前者的奇怪说法。

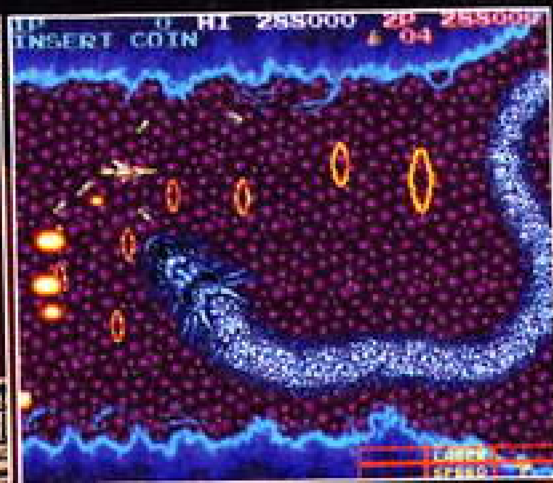
沙罗曼蛇

《沙罗曼蛇》是IGA监督向来钟爱的引进元素：阿鲁卡多用魔杖，祖斯特用魔法造出的五星符号以及SS版《月下夜想曲》玛利亚的青龙召唤。



▲祖斯特的魔法防护是不是眼熟？





▲玛利亚的青龙召唤与《沙罗曼蛇》中的龙是不是很相近？





幻想水浒传

在《无辜者悼词》的终末，吸血鬼沃尔特王座的后面，有一幅阴森的油画。国外玩家认为画中的人物是《幻想水浒传》的吸血鬼少女Sierrar。尽管面部的差异实在很大，但仍能从服饰上能找到一些相似之处。

支配之力

苍真的支配之力是吸取怪物的魂魄后，通过魂使用与之相关的能力。类似设定最早见于“《FF》系列”的青魔法。笔者看来支配之力更接近《洛克人EXE》，同样是消灭病毒后取得与之相关芯片。

出击飞龙





死神在《白夜协奏曲》不幸也获得了一副丑陋的第二形态。卡普空街机的玩家对此应该不会陌生，在名作《出击飞龙》中，也有一个以蜈蚣为原型四出攀爬的BOSS。

反转场景

世上总是会出现无法言说的巧合。玩过《超级恶魔城》的朋友一定会对该作系列独有的反转场景关卡记忆犹新。而同为1991年发表的《超魔界村》中也有类似的设计。





颠倒之地

MD《血族》是系列惟一大量运用场景构造的特异性设计关卡的作品，Stage8的一段路途场景被彻底颠倒，极其考验玩家的操作思维定势。事实上这种设计并非《恶魔城》首创，而是来自同社1989年在任天堂磁碟机上推出的经典动作游戏《爱战士》。(其后在FC版《洛克人》四代的宇宙关，洛克人也比约翰·默里斯更早地经历了试练。)





经典开场





《阿达一族》(The Addams Family)是根据1991年同名电影改编的经典动作解谜游戏，其中的主角外表设定酷似吸血鬼，他的家族世代生活在一个阴郁神秘，不见白昼，终日被闪电围绕的古屋里。游戏的开场《恶魔城》玩家再熟悉不过，区别只是Addam先生从画面左端出现，然后进入的庄园。

文／原创插图 mysticl 编 马修



石英联盟天王疯狂搞恶版（下）

志霸篇：战斗狂诞生录

“呼噜……呼噜呼噜……呼噜噜……”

渡和菊子的风波停息了，可这么一来智霸倒不太高兴了。

于是一日——

志霸：“你们得不是好好的吗，干吗要停了呢？”

渡：“那个、菊子病了……”

志霸：“什么病？我看她明明好好的。”

渡：“神经衰弱……”

志霸：“神经衰弱？哈哈，我知道了，一定是特训强度太激烈所至（什么时候成特训了），那可是你发起的，这下可好，把人家给搞病了吧？”

渡：“……”

志霸：“应该给人家道歉！”

渡（打断）：“行了行了，你以为是因为我呀？我那点训练算什么！要不是你晚上打呼噜让菊子不能好好休息，她怎么会犯旧病的？”（作者：鬼晚上应该是不会睡觉的……）

于是志霸“唰”地就石化了。

渡（走远）：“根本就不关我的事。”（作者：“这就没他事了，真是可怕的人！”）



奇怪啊奇怪，说一声打呼噜怎么让志霸有这么大的反应。大家有所不知，其实志霸是个大瞌睡虫，睡觉



时像头死猪，就算是原子弹爆炸都叫不醒他，而且呼噜还打得震天响。晚上9：00就睡觉，第二天12：00才起来，起来了也不清醒，你没看他走路都眯着眼睛想睡觉么。每天早上其他天王都是伴着他的呼噜声吃早饭的。这样懒散的习惯让他的PM也受到了影响，主人睡觉时它们也睡，可由于睡量实在不及主人，而且又有呼噜声所碍，所以睡不着的时候只好打打扑克解闷，久而久之它们不听到呼噜声就觉得别扭，害得志霸和训练员对K时嘴里都得发出“呼噜呼噜”的声音，常把挑战者搞得莫名其妙，还以为是什么新式武器。

需要注意的是由于起得晚，很有可能耽误训练师的挑战。当训练师来挑战并且打败科拿后，往往发现虽然胜利，但是通往下一间房间的门却打不开了，敲门叫喊后回应的只是一阵阵的呼噜声，有甚者还以为志霸得了什么突发病，拨打手机叫了急救车。更过分的是，偶尔志霸刚刚醒来还在犯迷糊时刚好来了一个挑战者——这下可好，连主人带精灵都在恍惚状态，有些精灵甚至还在睡觉，再加上继承了主人睡觉难叫醒的毛病，上去战斗的精灵不是白给对方负性状态睡到HP尽失，就是上去迈猫步打猴拳，命中率极低又听不清主人命令，三下两下就全军覆没败下阵来，乐得好几个因此轻松获胜的挑战者笑掉了下巴，而志霸不但不懊悔，反而一个呼噜又睡过去了。等再醒来一看，这

家伙，竟然什么都不记得了！为此他老是挨菊子的白眼，说是把战斗推给她而浪费了宝贵的早休时光（夜行性的鬼白天是要稍做休息的）。也是因为这事，科拿给他取了个外号叫“永远冬眠的呼噜熊”，更让志霸头疼的不是菊子给他白眼时，渡那莫名其妙、似笑非笑的表情，怎么看都让人觉得好像是有一肚子笑料没笑完并且要找机会暗算你——其实渡也只不过是觉得有意思罢了。

让志霸头疼的还不止这些，他最怕那些胜了自己的训练师出去胡说，要是再让人说自己这个天王是拿钱买来的那可真是颜面无存了。所以，志霸最终下定决心，要改善自己的形象。首先要改变睡觉时间，变成了从晚上7:00睡，第二天9:00起（虽然只比原来少了1小时），因为大多数训练师都是上下午来，6:00左右就都回家吃饭去了。第二步就是要在不睡觉的时间里进行特训，拼命克制自己和PM睡觉叫不起来的毛病，方法很自虐：自己先睡着（很容易的），然后让自己的PM在一旁猛K，扔石头，拽杠铃，每次下来都把志霸打了个鼻青脸肿，而且很奇怪地竟然不死，可最后却仍在呼噜中，醒来后什么事也没有，只是有点酸，真怀疑这家伙是不是卡比兽转世。到头来自己的毛病没治好，去收到了意想不到的效果，一是志霸的PM睡觉不但能轻易被叫起来，而且几乎是一碰就醒，原因是看到志霸挨猛K后的惨状后怕自己也落得如此下场（毕竟它们不会睡觉这招），所以连怕带吓立马把毛病改过来了；二是志霸挨K后悟出了自己人生的真谛，感受到了受苦的爽快（汗）和训练的重要性，于是把毛病抛到一边，每天玩命似地训练起来，举杠铃，打沙袋，进行人与PM的对战，并且还特意抓几只大岩蛇来充当沙包，把大岩蛇的脑袋当球踢。（另：志霸这些不正常的举动让其他几位天王大跌眼镜，为了不落个不知进取的恶名，也为了自己的地位，所以也都进行起特训来了。）



#106 HITMONLEE



#107 HITMONCHAN

时光流逝，虽然志霸的PM能力进步不少，自己睡觉的时间也因为训练而大大减少，可那该死的呼噜和叫不醒的毛病依然存在。有时还会被科拿叫成“永远冬眠的呼噜熊”，看着渡的那种表情就头疼，可怕的是渡还加上了句：“恩，真不容易。”志霸听了总觉得那语调怪怪的。其实渡也只不过是总在记录这个外号出现的次数罢了。现在的志霸还不算是什么战斗狂人，可……

X日，志霸和自己的PM正在满是巨型沙袋的房间里挥拳猛击，这时正好有一个训练师来挑战。说来也巧，此时沙瓦朗一个重量级飞踢正中一沙袋，也许是因为质量问题，绑沙袋的绳子立刻应声而断，与此同时训练师也跨门而入，只听“嗖”的一声，接着“桄榔轰隆”一阵巨响，剩下的只剩下救护车的鸣笛声了。可怜的训练师就这样被打进了医院。虽然命大最后不少胳膊不少腿地出院了，但因为冲力过大，倒地时把脑袋磕出了毛病，后看破红尘出家当和尚去了。据说他就是后来喇叭芽塔最高层的那个喜好用05号秘传招式闪光吓人的老和尚。

可悲呀，当初实力达到能挑战天王的训练师竟沦落到连十几级精灵都打不过、只对喇叭芽和闪光感兴趣的和尚，悲也、惨也、活该也……（最后三字不是我说的。）当然这是以后的事，志霸还不知道，不过他对自己伤人重伤的事情痛苦不已，为了寻求解脱，他一心一意把心思放在训练与战斗上，让战斗来麻痹自己，使自己不去想从前的痛苦，连以前的那些毛病也最终给改了，说是要重新做人。此事给了精灵联盟很大的震动，从此联盟立下规矩：凡是来挑战的训练师——进门前先敲门……（爆！）





《牧场物语》NDS版农业篇

与GBA版相比，本作的农业发生了翻天覆地的变化。除了利用种子制造机进行果实升级，耕地更是扩大到了城镇的每个角落，而且追加了果树、蘑菇等新作物。

嫌前作可种植的耕地过小？不用担心，本作中耕地不再局限于牧场内。村庄的街道、瀑布内的山洞、矿场外、女神之泉旁……都出现了可以耕作的土地，相比起GBA版《牧场》来说，耕地面积可是扩大了数倍。不过这些土地的肥沃度是各不相同的，换句话说，在不同地点的耕地上培育同种作物，作物的生长周期会有差别：越是肥沃的土地，作物生长周期越短；相应的，贫瘠的土地则会延长作物的生长周期。计算好生长期，可不要因为忘记生长期的变化而发生耕种浪费哦。

我们将土质分为4类，这期就先介绍一下4种土质。以原先GBA中作物的生长周期为基本周期，其他土质变化如下：

A类：最佳土壤，位于瀑布后的洞窟，取得传说之剑后，击碎阻碍通道的巨石后便可进入。这里的作物生长周期最短，与基本周期比减少了2～4天，具体来说为：对于生长阶段为2的作物，每一生长阶段减少一天。如：地瓜标准生长周期为3+2天，在瀑布内变为2+1天，之后的每一天都可以再收获；对于生长阶段超过2的作物，第一、第二生长阶段各减少一天，以后每个生长阶段如果超过2天，则该生长阶段减少一天，如果等于2天，则该生长阶段不减少。如菠萝若是种植于此，生长周期便会从原先的20天（5+5+5+5）变为16天（4+4+4+4）。

B类：良质土壤，分布于女神泉旁以及矿场外。这里的作物生长周期比基本减少一天，即第一阶段减少一天，发芽日提前一天，其他的时间段不变。

C类：基本土壤，在主角自宅的土地，包括自宅增筑后的三层地下室均完全依照基本周期来生长。基本周期可以参照《作物的成长》一书，或者对照GBA版。

D类：劣质土壤，这部分土壤面积很大，镇上民宅附近的土地、龟池附近的土地、东边山坡脚下环绕的土地均属于此类。毕竟不是每块土地都适合种地？不过既然有耕地，我们当然不能浪费。在这里种植的作物，第一阶段增加一天生长，其他阶段同基本生长期。

土地的优劣各有不同，但我们还是要选择出最适宜种植的作物，毕竟效益最大化才是我们所追求的。例如对于最肥沃的A类土壤首推种植萝卜。萝卜的基本省长周期为4天（2+2）（作物的成长周期可从书架上查到），如果种植在这里呢？没错，变为2天（1+1），生长期缩短了一半，加上冬30日时，这里没有被雪覆盖，所以可以提前播种，如此一来，一季便可收获高达15次。这块土地的面积为9×12，也就是12包种子，成本为120×12×15=21600G。每包种子可获得9个果实，收获价为60G，那么收入则为60×9×12×15=97200G，一季的净收入则为75600G。不过别忘了，这只是等级1的作物，等级100的价格可是等级1的10000倍哦，一季的净收入又会是怎样的天价（高等级种子全部自己制造，也就是无成本）？而贫瘠土地则推荐种植南瓜，这

种作物的基本生长周期为14天，增加一天后则为15天，以春30日开始播种计算，则恰好到夏30日可以种植二次且收获二次，不会造成浪费的说。关于土地及作物本期先说到这里，下一期将放上特殊作物结合土壤的进一步研究。

爱情攻略（一）

セレナ（塞蕾娜）

爱情度 0～9999（黑心）

时间：雨天，月曜日外 AM10：00 － 12：00

地点：セレナ自宅（农场右屋）

事件概要：由于主角的突然闯入，塞蕾娜打碎了婶婶ベス的碗，惊慌之时，婶婶却突然回来了。婶婶大怒，正要责备塞蕾娜，那么我们的主角当然得挺身而出说明事件缘由“事情を说明する”，真相大白后，婶婶便原谅了二人，塞蕾娜爱情度＋3000，ベス友好度＋20。

爱情度 10000～19999（紫心）

时间：晴天，月曜日以外的16：00 － 18：00

地点：前往女神之泉的路上

事件概要：主角正徒步前往女神泉边（用飞行石或从小精灵之家出门无效），正巧遇上也要去泉边休息的塞蕾娜。阳光明媚，何不约了MM一同前往“一緒に行く”呢？在泉边畅谈后送MM回家，塞蕾娜爱情度＋3000。

爱情度 20000～39999（蓝～绿色心）

时间：雨天 AM10：00 － 12：00

地点：バドッグ（医生）家

事件概要：从小体弱多病的塞蕾娜每月都要前往医院检查身体状况，这天恰好便是塞蕾娜的定期检查日。医生正在调侃塞蕾娜：“你是不是有意中人了？”塞蕾娜被问了个脸通红，正好主角进入，于是被盘问：“在外面都偷听到了？”为了顾全塞MM的面子，我们就违心地说一次没有“いませんよ”吧。舒心后的塞蕾娜爱情度＋3000，而医生也会因为主角的机灵而好感度＋20。

爱情度 40000～65535（黄色心以上）

时间：晴天，水曜日以外16：00 － 18：00

地点：酒吧／农场



事件概要：主角和塞MM难得的独处哦（其实是被要求留下来看家）。找个话题聊聊吧，谈些什么好呢？牧场生活还是忘忧谷的女孩子？塞蕾娜可是农场出生的MM，MM当然不希望主角谈论别的女孩子，所以我们还是谈谈牧场的故事“牧场生活に关して”吧。一边聊，一边为MM示范牧场里的工具使用，塞MM爱情度＋3000。

至此，所有爱情事件完成，好好发展牧场，早日将温柔善良的塞MM娶回家。

GBA版《牧场物语》节目介绍

牛祭

每年的夏20日AM10：00～PM6：00是村里的牛祭，地点在广场。村里面的人都有怪异癖好，动物比赛都用母的（－_－！），所以各位就别指望能看到两头牛角对角地互相顶撞这种壮观场面了。这里的牛祭实际上是比牛的心数哪个更高，心数高的就赢，根据笔者的经验，要取得牛祭的胜利，自家参赛的牛至少要达到8颗心才能够胜出。因此，我们第一年通常都不可能有冠军牛，派不派牛去参加比赛都无所谓。笔者建议各位第一年不必派牛参赛，因为从19日穆奇收走我们的牛到20日牛参加比赛，中间有一天的时间我们都不能通过和牛说话以及帮牛刷毛来提高参赛牛的好感度，而不达到8心的牛又不能获得胜利，最后只落得个空手而归，牛的好感度也少提升了一天，大大的亏本啊。虽然不派牛参加比赛，但是这个节日还是应该参加一下的，和在场村民说话就能提升他们5点的好感，省了不少礼物的说。到了第二年，相信游戏玩得再烂的朋友都应该至少有一头8心的牛了，这时候的牛祭就不要错过了，一旦获得冠军，我们的牛就能产出更高级的产物，而且在场村民的好感度都会增加20的说，顺便提醒一下，要隔着柜台和穆奇对话才会开始牛祭。然而牛祭的审查过程实在是令人失望至极，只见那画面一黑，牛祭就结束了，穆奇老头真神了。不过不管过程如何莫名其妙，只要获得冠军就行了，各位牧场主好好培养自己的牛吧。

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY



玛基·维尔大陆国家分析

——天马国度“弗雷利亚王国”

“《FE》系列”游戏中通常有一个规律，那就是在大多情况下，大陆上都有很多国家，发动战争的通常只是一个国家。当然发动战争的国家通常也是最强大的国家，相对的，主角所在的国家一般不会太强，而且还会被发动战争的国家所攻击，然后主角就开始了“王子复仇记”。同时，大陆除了这两个主要国家外，还存在着其他一些国家，这些国家或许即将被“发动战争的国家”所攻击，或许已正和“发动战争的国家”爆发了战争。但是同常，他们都是主角的盟友，而且主角队中的同伴多是来自这些国家，这些国家呢，我们就可称他们为“非主要国家”。在以前的两讲中，我们一起分析了玛基·维尔大陆中“发动战争的国家”和“主角所在的国家”的特点。这次我们就来讲讲“非主要国家”——天马国度“弗雷利亚王国”。

天马骑士在历代《FE》中都有出场，也就是说每一作《FE》的世界观中都有着以天马而闻名的国家。而我们的弗雷利亚王国，就是这些以天马而闻名的国家之一了。天马人气高，天马骑士们人气更高，那她们所在国家，人气就更加更加的高了。但各代的天马国家的特色也都不只是只有天马而已，伴随着天马，还有其他吸引人的东西。比如最早的阿卡内亚大陆中，天马和飞龙是并存于一个国家的，飞龙还是天马的上位职业。再往后在《系谱》和《776》的世界观中，天马则和无敌的风使们在一起，这更成为了传至后人的佳话。再往后，《封印》和《烈火》中与天马配对的则是伊利亚本地的骑士团，虽说这些骑士们有些未够班。在最新作《苍炎》中，天马更成为了大陆最强的圣帝国的主力部队，在那里与她们搭档的就是“神圣”了。至于在我们这次要讲的弗雷利亚王国中，天马又是和什么进行配对搭档的呢？那就让我们接着看下文吧。

弗雷利亚王国位于大陆西北部，是个沿海的国家，该国在大陆中不算是强国，与和它临近的鲁内斯王国一直都是国力相当。也正是因此，两国才一直保持着秦晋之好。在近代，也就是《圣魔》的年代，因为弗雷利亚王国的海登王和鲁内斯的法德王是挚友，所以两国的外交关系更是上升到了前所未有的友好程度。进而，两国的王子公主之间关系也是十分密切，特别是弗雷利亚王国的公主塔娜更是对鲁内斯的艾瑞珂公主和伊弗列姆王子抱有着很高的好感。当然，弗雷利亚的希尼亚斯王子一直以来都把伊弗列姆王子当做是竞争对手，也一直对他没有什么好态度，但是大家也都知道他这不是出于恶意，所以这不仅没影响两家的交情，反而让别人感觉这两家的关系是越来越密切了。在战争爆发后，海登王和弗雷利亚王国全力支持艾瑞珂和伊弗列姆复国，这更说明了两国之间的友谊。



▲简略地图上我们能看出来，弗雷利亚王国版图大多靠海。

沿海的弗雷利亚王国和其他国家不同，靠海吃海的他们，渔业是十分发达的，而且弗雷

利亚的名产大鱼更是大陆上著名的美味。一直以来，虽然有着沿海的优势，但弗雷利亚王国的经济却不是太发达，毕竟在封建时代，农业如果不发达，这个国家就很难强盛。不过，海登王即位后，整个国家的经济慢慢发展起来，虽然我们不知道海登王是采取了什么方法使国家的经济体系大大地运作了起来，但其中肯定有和海运以及渔业相关的政策。因为靠着大海，这就是一个很大的优势。鲁内斯的骑士凯尔，曾在出访弗雷利亚王国时，特意前往弗雷利亚的海边感受了一下大海的浩瀚。毕竟对于常居内陆的他来说，大海的确是个新鲜且充满向往的地方。但是大海却并非是最具有弗雷利亚特点的地方，因为大陆上的沿海国家也并非只有弗雷利亚一家。接下来要讲的两个场所，便是弗雷利亚独有的了。在游戏中，两大魔物聚集之地其中之一就是威鲁尼之塔。其实威鲁尼之塔可是弗雷利亚的圣地，原本这里保存着弗雷利亚的圣石，可是圣石在被破坏后，这里便成了魔物的聚集之地。因为一时之间无法根除此处的魔物，不得已之下，海登王只得命令封塔。不过我们玩家控制的艾瑞珂和伊弗列姆却是可以带人进去练级的。在圣石未毁之前，这里可是弗雷利亚举行各种仪式集会的圣地。塔本身，应该是宗教活动的产物，至于它是何时建成，这就没人知道了，有人说这塔在弗雷利亚未建国之前就已存在了呢。另外关于塔还有一点，那就是据说这个8层的威鲁尼之塔，是玛基·维尔大陆上最高的建筑物了！



▲天马大姐口中的就是那“名产大鱼”了。

该说说弗雷利亚中《FE》玩家最关心的“天马”了。天马这种生物，在玛基·维尔大陆中只有弗雷利亚才有，而且它们平时所群聚的就是弗雷利亚最美丽的乌鲁滋之森。希尼亚斯在和拉切尔互相介绍各国的特色时是这样说的：“对了对了，真想让你见见，我们弗雷利亚的乌鲁滋之森中天马们集会的美丽景象……”可见在弗雷利亚人的心里天马和乌鲁滋之森都成了弗雷利亚的代表，也是该国人最值得骄傲的。说到天马，扯回我之前说过的话题，弗雷利亚王国中天马是和什么进行配对搭档的呢？其实这个问题很简单，看看弗雷利亚的王家两兄妹就知道了，那就是和弓手。因为不仅希尼亚斯是弓手，连海登王也是一名出色的弓手，而且该国的神器也正好是一张弓和一把枪。蛇弓尼兹赫古，这显然是只有出色的弓手才能使用。翼枪彼得弗尼尔，从翼枪这个称号的“翼”来看，这把枪更侧重的是天马骑士来使用，或许弗雷利亚的先祖是两个人，一男一女，其中的女性就是名天马骑士，当然现阶段我们也只能这样来猜测了。说到这，可能有不少人会问，为什么最主要的天马骑士和天马没有细讲啊？关于这个问题，其实天马在《FE》各代中的设定大多也都相同，在这也没必要多去罗嗦了。至于想了解关于天马的细节，大家可以去看看露威和瓦内萨的支援对话，那里面露威的讲解可是十分全面的。


▲高8层的威鲁尼之塔，这是最高层，用来放圣石的。



▲希尼亚斯在和拉切尔介绍国内的景观。



▲手持“翼枪”的天马公主塔娜。



▲握着“蛇弓”的弓手王子希尼亚斯。

大陆上共是六个国家，现在已讲解了三个，这样玛基·维尔大陆也讲述了一半，剩下的就是罗斯顿圣教国、贾哈那王国、卡尔奇诺共和国，虽然它们在游戏中的地位可能没有前三个国家高，那也是不可勿视的。对了，虽然关于玛基·维尔大陆的讲座还未结束，但我还是要在此提前做个预告，那就是过几辑我们所讲的话题就会是《霸者之剑》了。



《索尼克》FANS专页

ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS

VOL.20



《索尼克专递》暂停了两期，原因是GD鼠同学的耳朵出现了问题，虽然现在已经出院了，但相信这对于所有索尼克FANS来说都是一个不好的消息吧！而Nana.YX同学自告奋勇，说要把GD同学的部分工作扛了下来，那么这期也正好顺应改版，为大家献上更精彩的专页吧！另外，在这里高速大家一个好消息，那就是NDS上的《索尼克冲击》已经确定为今年的第三季度发售了，相信距离大家也不远了！

第6.5章 Mission

文：NaNa.YX

Shadow飞快地穿越过那千辛万苦才被打开的石门，来到了最后的房间。在这个神秘的房间中布满了绿色的苔藓植物，阴森的墨绿色把这房间装饰的更为诡异。突然间，从房间的中央传来了一阵小孩的哭声。那忧怨的哭声在空洞的房间中不断地回荡。Shadow顺着声音望过去，在这巨大的空间之中，一个小小的身影出现在了昏暗之中。

"Sonic……吗？不，不是他，也不可能是他……" Shadow警惕地走向了这个身影。走近了才看清楚，原来这是一个浅蓝色的小生物，水灵灵的好可爱。Shadow忍不住伸手过去，想轻轻地抚摸它。没想到，就在他的手触碰到那小家伙的一瞬间，一个巨大的透明屏幕出现在他面前。

"什、什么！" Shadow连忙后退了几步，只见屏幕上开始显示出一些文字……



好了，连载多期的的小说就这样完结了，我也可以放假了，哦呵呵呵呵！(Eggman的奸笑)唉哟？谁拿M.E砸我？好啦好啦，开个玩笑罢了。大家好，我是索尼克"粉丝"——NaNa.YX。自从小说连载开始，我也听到了很多读者的呼声，知道我的小说能有那么多人看还真是一件开心的事啊！真要感谢一直以来给与我支持的各位读者和热心的朋友们。虽然由于人气问题，小说要暂时停载了，但我还是会坚持写下去的！所以，若是有什么好的意见和建议或者批评，请通过我QQ：69549467告诉我吧！现在让我们转一个话题，来讨论一下索尼克系列那多姿多彩的周边物品吧！

Sonic 的周边介绍

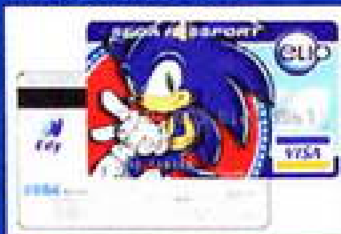


这是一款在1998年12月发售的《Sonic adventure》主题玩偶，由SEGA官方授权制作。一共三款，分别是Sonic、Knuckles和Tails。做工精细。该玩偶是可活动的，手部、头部和脚都可以作一定角度的摆动。另外，这款玩具除了主体的玩偶外，还配赠一个与角色向对应的钥匙扣和一个浮雕座台。

这是我在2000年2月在玩具店里看到过的《Sonic Adventure》的玻璃杯。同样是官方授权制作的周边，这次是一套六款的角色玻璃杯。这些玻璃杯上印有《Sonic Adventure》中的六位可使用角色。印刷质量十分精美，决不掉色。我当时流着口水向老板问了一下价格：60元人民币一只。当即五雷轰顶……咬咬牙回家拿钱再来的时候，该店全部120只杯子已经被一位胖乎乎的老外商人买走了。由此看得出来，在当时，索尼克是十分地受老外欢迎。



接下来的这个，就是偶最梦寐以求的东西——Sonic国际银行卡！这银行卡是SEGA公司于2003年初向国际银行申请并亲自监制的限量版VISA卡。想要得到它并不容易，要在2003年6月23日于SEGA游戏店店头买游戏，当场存钱开卡。由于全球只有4000张，所以极度地珍贵！活动展开的当天就被全部领取完了。我们中国的同胞只能看着流口水了……





这是同期热卖另一款玩偶，但这个是由国内一些玩具厂商自行制作的，大概是因为当时的《Sonic Adventure》在港台地区掀起了一股不小的热潮吧？当年偶就三生有幸地买回了两个，一个是Sonic的，另一个是Tails的。感觉手工还是过得去的。这一套玩偶一共有12种不同模样的款式，有3款Sonic的，2款Chao的，另外还有Knuckles、Tails、Amy、Dr. Eggman、Big、E-102还有Chaos 0。

这是我家的"Team Sonic"，在2001年5月14日从玩具店买回。是1999年由SEGA授权给台北市新富股份有限公司制作的一套三款每款三个型号（6寸、10寸、16寸）的带铁制"龙骨"的动型娃娃，可以随意改动型体，摆出不同的动作及姿态，采用了可塑性活动关节装置，身体的任何部分均可弯曲塑型。这套娃娃的手工十分细致，身体采用的布料是手感良好的绒毛布，眼睛是机器刺绣的，鞋子则是采用了光滑的T/C布，是我所见过的最漂亮的索尼克系列周边了。当时售价也不高，16寸的50元，10寸的30元，6寸的则是20元人民币。





好了，这次的周边介绍就到此结束，下次我还会继续位各位带来更多有趣的Sonic资讯，不容错过哦～最后，让我放上两张恶搞的Sonic娃娃图片来结束这一期的内容吧！



终

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY

不可思议的迷宫

Vol.21

《风来之西林》SFC版游戏原声专辑评析（下）

这个原声专辑大家下载听了吗？是不是很经典？下面还是继续请kenyo为我们进行专辑评析吧。
专辑下载地址：http://game.the9.com/htm/downloads/downloads_music/2005-06-03-15371.htm

15 试练の洞窟

本曲分为两段，第1段是“三试练”的音乐，给人一种低沉压抑的感受，非常符合此处阴森恐怖的气氛，让人感觉稍不留神就会让冒险前功尽弃的紧张。第2段是地下水脉之村的音乐，采用尺八独奏，那种凄婉的乐声仿佛在哭诉黄金都市被魔物破坏的惨剧。背景依稀听到沉闷的雷声，沥沥的雨声，然后雨渐小趋停，此时还传来几声虫鸣，这一部分音效在游戏中是听不到的。这段音乐描述了西林晚上在地下水脉之村借宿的情景，雷雨渲染一种悲凉的气氛，暗示未来将有一场难以避免的恶战，同时也意指洗刷过去。而虫鸣预示美好的明天终会降临（黄金都市重建）。

16 黄金都市～そして旅は终わった

本曲是游戏中的ENDING曲，“《西林》系列”的经典代表曲，后半部分也是黄金都市的音乐。通常游戏的ENDING曲都会特别优秀，这一点在《西林》里也得到体现，本曲虽为电子乐，但由于采用了交响乐的风格进行编曲，依然能表现出丰富的感情色彩，再加上旋律异常出色，很多日本玩家也给予了高度的评价，因此笔者向大家强烈推荐此曲。

曲子一开始以雄浑激情的管弦乐作为开场，用以承接之前西林与魔蚀虫的最终恶战，并给人一种历尽艰辛终成正果的极大满足感。此后曲调渐转舒缓，这一部分是由主题曲稍作改编而成（与第1首曲子的音色有些区别，但主旋律一样），用以体现一种恶战过后的安宁与祥和，与西林骑在救出的黄金神鸟背上翱翔天际的愉快情景丝丝契合，并且对附近住民以前所谈论的黄金神鸟传说也有了进一步补充说明——很多以前无缘见到黄金神鸟的住民，此刻都怀着激动的心情观看黄金神鸟飞舞的飒爽英姿，他们相信着，只要在见到黄金神鸟的时候许下愿望，那个愿望以后就一定能实现。

3分5秒以后的高潮部分展现出一种恢宏浩大气势磅礴的壮美，这也是杉山浩一最擅长的作曲风格。在音律的引领下，刹那间时光仿佛飞速倒



流，黄金都市的异变始末开始清晰浮现眼前——很久很久以前，人们在特布尔山顶筑建了黄金都市亚木特卡，黄金神鸟“空多尔”成为了守护神鸟，命运之神“利巴”则是人们信仰的守护神。经过了300多个月的发展之后，突然出现了能吞噬神力的魔物，黄金神鸟不幸被封印在地狱茧丝内，失去了神力庇护的都市遭到了魔物毁灭性的打击，多年的建设毁于一旦。尽管现在留下的只有残垣断壁和无尽的唏嘘，但那镌刻在壁画上的信念，以及埋藏在地下的无数珍宝，却跨越了时空的星河，向人们展示了黄金都市古文明的辉煌与璀璨。

面对着被毁坏的黄金都市遗迹，西林寻找黄金乡的梦想破灭了（黄金乡其实是指代一个无忧无虑、与世无争的世外桃源，这不过是人们一种美好的愿望罢了）。在黄金神鸟的背上，西林怀着些许失落的惆怅，思绪万千。黄金都市的重建与否对西林来说已经不重要，就算重建也不是他心中的那个黄金乡了，所以他决定告别黄金神鸟，离开这



个曾经无限向往的地方，去追寻新的梦想——这便是尾声部分激昂澎湃沉重悲壮的音乐结合爆机画面所体现出的涵义。

17 风来ファンタジー

绝世名曲“风来幻想曲”，《西林》系列惟一的一首交响乐曲，同时也是整张原声专辑中最为精彩的曲子，称之为“神来之笔”也绝不为过。交响乐是一种以严谨态度制作的音乐，因此成为西方古典和正统音乐的代称，采用弦乐器、打击乐器、铜管乐器和木管乐器四种组合来演奏，由一人担任统筹兼领导，也就是乐团的指挥（与其他著名游戏音乐人不同的是，杉山浩一并不仅仅具有卓越的作曲编曲才能，指挥才能也是无与伦比的）。而幻想曲则是一种形式自由，给人以即兴创作或自由幻想之感的乐曲，多以古典的手法来编曲。

基本上，这首长达9分半的曲子是以数首电子乐原曲改编成交响乐版本串接而成，分为4段乐章。整首曲子高潮此起彼伏、张弛有度，娓娓听来犹如一篇壮丽的赞美诗。第1乐章以激昂的“三试练”音乐为序，曲调渐缓后接上第2乐章（1分10秒后），是西林的主题曲，沧桑灵性的尺八笛声与悠扬抒情的小提琴声交融一起，极具感染力而撩人情怀，让人每次听到都感动得几乎要流泪。这一段音乐个人觉得最为精彩，节拍速度拿捏得非常好，将西林的世界完美而极富立体感地呈现了出来。第3乐章（4分15秒后）以轻快跳跃的“杉林旧街道”转入深沉诡异的“山灵洞窟”。第4乐章（6分30秒后）是特布尔山21～22F的音乐，柔美而含蓄，后边跟上一段主题曲的高潮版，再接上“三试练”音乐以震撼的打击乐终结全曲，首尾呼应。

值得一提的是，本曲是在游戏发售前演奏的（1995年10月29日），把未发售游戏的音乐搬上音乐会在当时来说并无先例，此事足以说明杉山浩一对本曲的重视程度，而曲子本身优秀的素质也让现场听众回味无穷，赞不绝口。总之，这是一首非常值得用心去感受的曲子。

18 MEコレクション

本曲是游戏中的音效集锦，包括怪物升级、同伴加入、住宿、入手事件道具、中断、风来人番付、西林升级等音效。虽为音效，但依然和风味十足，例如风来人番付的急速太鼓声就极有气势。令人印象最深刻的要数怪物升级和西林升级的音效——“哟～咚咚咚～噢”，这些吼声一下就把玩家拉回了日本古代，给人一种鼓舞和振奋的感觉，玩游戏第一次听到的时候真的惊呼出来“原来升级的音效也可以这么有趣”。

最后要说的是，曲目的编排对于原声专辑来说很重要，有时候某些原声专辑的制作者只是把游戏中的音乐机械地堆砌在一起，这样就导致整张专辑听起来不尽人意，降低了欣赏性。大家通过《西林》音乐曲目的编排可以看出，杉山浩一把竹林之村和山顶之町的曲子稍微向后推移了，并没有按照游戏中的出现顺序，避免了专辑的音乐听起来前期过于舒缓轻松而后期长时间处于紧张沉郁的局面。怪物房间的曲子也安排得很合理，突出了试练的难度和冒险的艰辛，整张专辑由头听到尾就像观看一部剧情跌宕起伏扣人心弦的探险电影。

总的来说，这张原声专辑让笔者很满意，游戏中出现率较高的迷宫音乐非常耐听，相信没玩过《西林》的玩家听过之后应该也会被深深吸引，因为这些音乐实在太“强”了。当初日刊《FAMI通》给游戏打了38分的白金殿堂级分数，优秀的音乐便是高分的其中一个理由。虽然原声专辑收录了18首乐曲，但不完整，依然有部分音乐没有收录，例如特布尔山迷宫的一些变奏音乐等等，这是遗憾之处，各位若是想听只能到游戏中欣赏了。

2005年初杉山浩一举行《DQ8》的交响乐音乐会之后，在接受《FAMI通》采访时透露，虽年事已高，但今年内依然有很多工作要面对，如果还有时间的话，打算将《特鲁尼克大冒险》、《风来之西林》、《半熟英雄》等游戏的音乐重新改编成交响乐版本，请东京都交响乐团进行演绎，并且可能会推出CD，所以往后得多注意身体的修养才行。相信很多人都像笔者一样非常希望听到《西林》全部音乐的交响乐版，就让我们一起期待这一天早日来临吧。



文 天运の探求者 编 LIKY

METROID PLANET

《银河战士》系列作品赏析

——《银河战士II 萨姆斯归来》

《银河战士》系列的第二作——《萨姆斯归来》，诞生在掌机黑白GB上，虽然没有华丽的画面，但是游戏的精髓没有变。

《银河战士 II 萨姆斯归来》 (Metroid II：Return Of Samus)
机种：GB　容量：2Mb
发售日：1991年8月26日（日版） 1992年1月2日（美版）

FC版一代之后的5年零20天，“《银河战士》系列”的二代终于登场了，游戏的名称恰如其分地表达了漫长的等待，我们的女英雄萨姆斯终于又回来了。（也许本作的名字应该翻译成“王者归来”？笑）



故事承接前作，在萨姆斯消灭了ZEBES的宇宙海盗后，银河联邦又向SR388派遣了科学考察组，继续对Metroid进行调查。但是数日之后在地底调查的考察队莫名其妙地失踪了，而且银河联邦派出搜救的由联邦警察和武装士兵组成的特别部队也杳无音信。根据残存的少量情报，分析结论认为在SR388的地下深处还有Metroid这种恐怖的生物存在。银河联邦召开了紧急最高会议商讨对策，最后向萨姆斯下达了指令：前往行星SR388，消灭所有的Metroid！

据情报显示，SR388上共栖息着39只Metroid。在着陆后不久，萨姆斯很快找到了地下深处的Metroid，然而其形态却与ZEBES上曾经看到的完全不同。原来在ZEBES上的Metroid仅仅是幼虫形态，它还能够进化为Alpha、Gamma、Zeta、Omega等多种高级形态，攻击力也会随之提升。随着冒险的不断深入，打倒一只只危险的Metroid，萨姆斯最终进入了SR388的最深处，在那里她面对的是最后的也是最强的Metroid——Queen Metroid。苦斗之后，Queen Metroid终于倒在了萨姆斯的枪下，随后萨姆斯在Queen Metroid身后发现一只卵……

当萨姆斯走近那只卵时，从里面孵化出了一只小Metroid（即Baby Metroid）。Baby Metroid把萨姆斯当成了它的母亲，没有做出任何攻击行为，而是漂浮在她身边不肯离去。出于



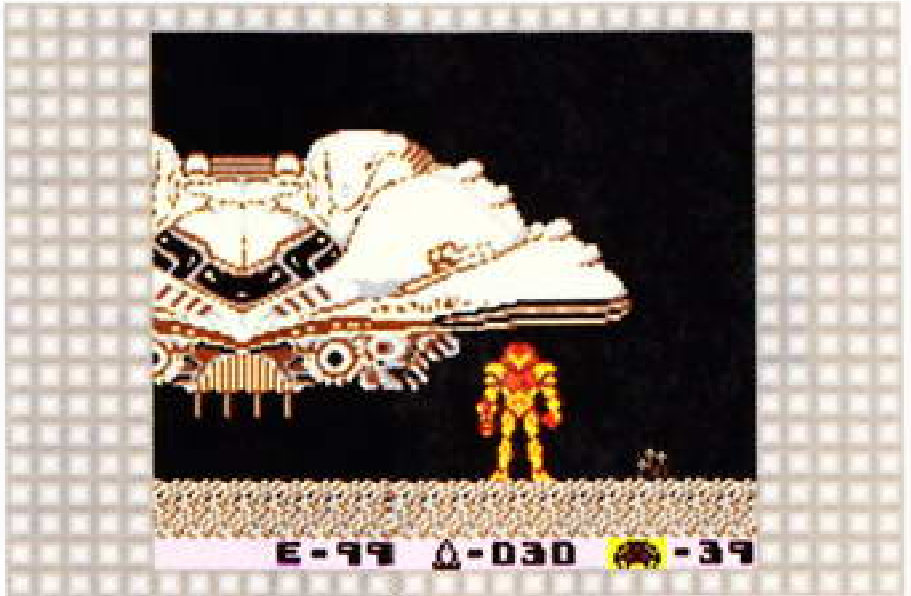
■《银河战士 II 萨姆斯归来》关系图

女性固有的母性情感，萨姆斯不忍心消灭Baby Metroid，只好带着它一起乘星际飞船返回了银河联邦。(这可以说是整个系列中最为"和平"的一部作品，在结局没有出现自爆。笑)。

不知道任天堂出于何种考虑，作为系列五年后的续作，《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》没有放在任氏当家新贵超任上开发，也没有放在最后辉煌的FC上，而是改为了Game Boy，也许是出于战略上的考虑吧，想利用萨姆斯的魅力来进一步巩固GB的市场。虽然GB同FC一样都是八位机，但黑白液晶的显示效果显然比不上彩色的电视，而两英寸的小屏幕也一定程度上降低了游戏的投入度，很多人也因此认为本作是"《银河战士》系列"中最差的一部作品。不可否认，硬件机能的确限制了《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》的表现能力，但是如果你抛却外在的因素，深入游戏的内涵，你会发现本作是绝对值得肯定的，绝对不逊于FC上的一代。

《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》的容量比前作整整大了一倍，游戏的地图也因此扩大了很多(虽然没有量化的比较，但个人感觉大约为两到三倍)，整体场景比较开放，出现了很多前作所无法表现的超大地下空间。没有如前作那样多的电子门，多以自然地理环境为主，人造建筑较少，地形地貌也更加丰富，细节方面很好地表现出了地底深处幽暗的环境。游戏中角色的尺寸比FC版大了很多，可以更清晰地看清楚萨姆斯的英姿(当然还是穿着战斗服)，萨姆斯乘坐的星际飞船也第一次露面了。游戏一开始萨姆斯就具备了变形球和导弹的能力，能量是99的满值，还增加了下蹲和跳起向下开枪的操作，使玩家更容易上手。一代的原有能力均保留，并新增了很多有用的能力：使能量枪分成三束攻击的Spazer、攻击力很高的等离子枪，可粘在任意地形上移动的蜘蛛球和无限空中移动的空间跳跃，萨姆斯的完全能力在本作初具雏形，同时这些新能力的加入也使游戏的解谜探索要素得到了进一步提升。虽然武器增加了，但这些武器同初代一样，还是不可复合使用，在鸟人族雕像上获得一种后先前的就会被取代(但可以重复获得)。最后一个重大的进步就是记录点和能量、导弹回复点的加入了，记录点使玩家摆脱了记忆烦琐密码的烦恼，能量、导弹回复点则是非常体贴的设计，降低了游戏难度，这个设定也一直沿用至今。当然，游戏的缺点不得不提，还是由于硬件机能的限制，场景重复单调的地方太多，而且还没有地图，在这个庞大的SR388行星上很容易迷路。

虽然老GB同FC一样已经在市场上基本绝迹，但由于GBA上超强的GB模拟器GOOMBA的出现，我们现在仍然可以在GBA上完美地玩到本作。最新的GOOMBA2.2版还为《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》特别定制了配色方案，再也不会有单调的黑白世界的烦恼了，Metroid Fans们赶快试一试吧！如果能在三小时能通关，就能够看到萨姆斯的真身，可比一代结局中的形象要丰满漂亮多了。



▲《银河战士Ⅱ萨姆斯归来》在GOOMBA上的运行效果

最近有消息称任天堂要在NDS上开发2D版的"《银河战士》系列"新作《Metroid Dread》，期待老任能够用新引擎把本作复刻到NDS上，就像去年用《融合》引擎复刻《零点任务》，希望这不是我们玩家的一厢情愿。

游戏相关的资料	
能量柜	5个
导弹柜	16个
区域	L1至L11，无电梯，没有明确的分区
BOSS	Metroid ×8，Alpha Metroid ×17，Gamma Metroid ×15，Zeta Metroid ×2，Omega Metroid ×4，Queen Metroid ×1
能力	变形球，炸弹，蜘蛛球，跳跃球，导弹，冰冻枪，波动枪，Spazer，等离子枪，高跳，旋转攻击，空间跳跃，强化服。共13个。
结局数量	2个
难度	★★★★☆
综合评价	★★★☆☆

文 雷伊

逆转剧场

VOL.20

各位"逆转剧场"的老观众大家好！顺应上辑《掌机王SP》的改版风潮，雷伊负责的这个专区在版式方面也发生了一些变化。由于上辑的版面空间比较紧张的缘故，雷伊没有在新剧场开张时向大家问好，这次重新补上，还希望大家今后能够继续支持我们的"《逆转》专区"，多多给我们来稿。这次的"逆转剧场"和以前的相比，在形式上有些小小的不同。雷伊这次将给大家介绍一下在一般场合很难见到的"《逆转》系列"中三名主要角色的设定画稿，其中有些角色的设定原稿和最终的决定稿之间可是存在着很大差别的哦！话不多说，赶紧来看一下吧！

成步堂龙一



草图1

鸭舌帽型

身穿西装、头戴鸭舌帽的造型。总体来说的感觉还不错，但是头戴鸭舌帽使他看起来并不像位律师，而是像极了一名侦探。

草图2

头发前梳型

面部表情和定稿后的成步堂非常接近，但一头短发却让他看上去过于强悍了，给人的感觉就像他学生时代是个运动员一样。



草图3

满脸正义型

与决定稿中刺猬头的成步堂不同，这个草图中的成步堂头发是前梳的，看上去太过于温文尔雅了。





草图4

小白脸型

与草图2同样是前梳式发型，但看上去更为软弱。毫无疑问，这样的人是无法胜任激烈的法庭斗争的。



决定稿

绫里真宵



草图 1

贵族小姐型

这个造型看上去就像一位富家女一样，当时的设定是很喜欢养黑猫……和定稿后的真宵差别实在是太大了。



与定稿后的真宵非常接近，不过胸前并没有挂勾玉。

草图 3

接近定稿型



草图 2

民族服装型

很民族化的服装，两边的头发比较长，而后面则为有些上翘的短发。背上似乎还背着一只小筐子，很奇怪的感觉。



决定稿

御剑怜侍

给人的感觉就像是美国电影中的刑警一样，虽然大叔造型不错，但少了定稿后御剑特有的那股贵族气息。

草图 2

精壮大叔型



草图 1

干瘦老头型

拄着拐杖的干瘦老头，给人以非常阴险狠毒的感觉。我敢保证，如果采用这个做决定稿的话，御剑肯定不会有现在这么高的人气。



决定稿

文 罗纳尔南 编 马修

流金岁月

——掌机游戏怀旧长廊

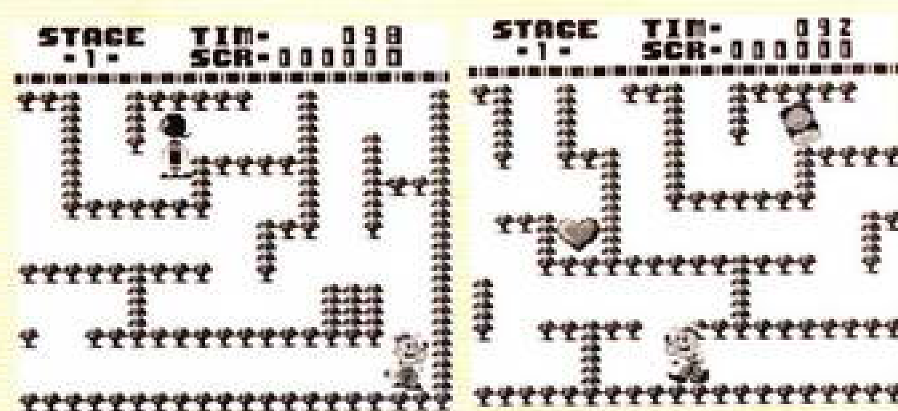
大力水手

机种	GB	厂商	Sigma Ent. Inc.
发售	1990年	类型	ACT



"我是大力水手卜派……嘟！嘟！"以及大力水手女朋友奥丽薇的呼叫声"救命呀，大力水手！"——这样的场景，相信许多读者都记忆犹新。大力水手不知不觉已伴随了我们70多年，1929年，卜派在漫画家西格作品《顶针剧院》中首次出现，当时他只是个以奥丽薇家族为主线故事中的一个闲角，但刚出场便大受欢迎，后来反而变成主角，西格还不断加入其他角色，包括卜派的养子小甜豆和敌人布鲁托等。这些卡通人物其实是按作者身边的真人创作而来，其中奥丽薇是一家杂货店的女店主，而威比则是作者的前老板。1933年大力水手凭借同名系列动画短片迅速风靡全球。

在游戏界，卜派的知名度也不可小觑。很多古老的机种上都留下了他的身影，中国玩家比较熟悉的应该是FC上的那款，而FC的小老弟GB也不甘寂寞，同样有相关的游戏出现。这款游戏是略带解谜要素的动作类游戏，游戏目的是操纵大力水手找到奥丽薇，然后带她到有心形标志的地方即过关。途中布鲁托会出来捣乱，倘若遭遇他，双方便会大打出手……另外温皮先生也会在关卡里徘徊，把他指引到有汉堡包的地方吧！当然，大力水手的菠菜是不可或缺的，吃到菠菜，你就所向披靡了。游戏总体效果不错，人物形象也很不错，惟一不满的是音乐不是十分耐听，时间长了会烦躁不安。



NEO GEO先生

机种	NGPC	厂商	SNK
发售	2000年	类型	ETC



第一次接触这个游戏的人，估计都要先纳闷一下。笔者刚进入游戏后便是不知所云，不过好在很快就摸到了门道。上手不久，你就会被NEO GEO先生那古灵精怪的外形搞得忍俊不禁。他每天都有属于自己的生活，而除了在外面的时间不会受到玩家的干涉外，只要他回到小屋里，玩家便可以随心所欲地"欺负"他了：猛地关掉屋里的灯、把门窗搞得叮当作响、打开门放个似人非人的生物进来等方式吓唬他。不过NEO GEO先生倒是满不在乎，估计因为他自己就是个不伦不类的生物吧……当然，如果捉弄得太过分的话，NEO GEO先生也是会气急败坏地冲到镜头前冲你咆哮一番的。总体来说，本作过于强调另类的游戏理念而显得不伦不类，可玩性大失。


▲进来个没嘴脸的



火影忍者

机种	NGPC	厂商	Bandai
发售	2002年	类型	AVG



本来笔者对于来自木叶村的少年忍者们相当不屑一顾。然而，当你身边的朋友又因为当中的某个新人物登场而津津乐道、当娱乐点播电视台循环往复地播放着那不厌其烦地重复剧情、当《掌机王SP》都义无返顾地开始赠送与其相关的赠品时，在下也随波逐流了地把他们带到了《流金岁月》里……

因为是2002年的作品，所以改编的剧情也是动画中比较靠前的情节，相信FANS们都烂熟于心了，我这个"伪非"就不再赘述了。游戏的进行方式十分多样化，无论是地图选择、人物操作还是解谜对战、教学指导都一应俱全，的确是一款集大成的游戏。另外游戏的画面十分漂亮，音乐的选择也很考究，全部来自原作。游戏确实十分优秀，但是美中不足的是由于没有汉化版而玩起来很吃力，但是如果是真正的火影FANS，区区几句日语又怎么会令他们退缩呢？不过说起来这个游戏推出的时候，忍者们还生活在海贼们大红大紫的阴影下，所以当时这个游戏的认知度并不算很高。



怒之铁拳 2

机种	GG	厂商	Sega
发售	1993年	类型	ACT



上次曾为大家介绍过上GG一款叫做《怒之铁拳》的游戏，在国内有种很流行的叫法——《格斗3人组》。然而当时GG上的一代作品显然有些名不副实，因为那款作品中只有两个人物可以选择。不过这款续作总算是"实至名归"了，因为游戏中加入了三代里的小P孩。（实际上MD版的《怒之铁拳2》是可选4人。）



游戏动作丰富的优点被秉承了下来。而且和前作相比，人物形象更加饱满，色彩也显得比较鲜艳。打击感一如既往地优良，出场的杂兵、BOSS质量和数量都有所上升。3个人物的特色各有体现，不再像前作一样，除了外形都是大同小异。整个游戏难度适中，通关一次并不算难，GG过大的耗电量可能是通关路上惟一的障碍。

实况世界足球 2000

机种	GBC	厂商	Konami
发售	2000年	类型	SPG



"实况足球"这个名字在家用机玩家心目中绝对是响当当的。从最早SFC上由KCEO推出试探性的两作起，再到PS时代由KCET一统天下的"《胜利十一人》系列"，直至PS2上不断完善的续作，都为玩家所追捧。不过要说始祖还得是KCEO的"《实况》系列"了。



▲熟悉的标志，大家都认得吧。

▲又是球场选择，又是猜硬币，看来挺像回事。

GBC上的这款便是由KCEO所开发。一进入游戏，确实会被那一本正经的系统所吸引：详细的队员资料、正规的比赛阵型、讲究的进攻套路无一不令人叹为观止。可是开始游戏后，就是另一番情形了：暗淡的屏幕发色数、同屏显示超不过4个人、进球得分犹如探囊取物……缺点不一而足，但最令人苦笑不得的是那BT的"电脑换人事件"。一般的足球游戏都会忽略掉电脑更换队员的过程，而在这个游戏中玩家要全程陪伴电脑，眼睁睁看着它在那里煞有介事地换人、调整阵型，而在此期间，玩家什么也做不了，浪费时间不说，还有种被游戏玩了的不良感觉。有了这恶劣的游戏性，其它丰富的模式也变得形同鸡肋了。倒是"点球模式"值得一提，是游戏的一个亮点。



▲点球大战倒是值得一玩。



掌门人SP 大家来做

照例向各位掌门人问好，iDS已售，无论怎样国内游戏业是又向前迈了一大步；很快，PSP也将迎来一次新的游戏大潮，各位PSP玩家可以痛痛快快玩上一场了。而不知不觉中，掌门人SP也改头换面两辑了，小编欢迎大家来信来Email，来评说掌门人新的新风格。

正词歪句

天气：某人昨天气死我了。

极品：夏天去北极品尝西瓜会是什么感觉？

卡比：GBA卡比GB卡小。

不要稿费

了解众小编的苦处，所以呢，我将每月给你们写一次画稿剧本，我不要稿费，只要一个PSP。

贵阳 谢永华

来日方长

本人从四岁开始打FC，至今17岁玩PS2已经度过13个游戏春秋，如果我能活到130岁的话，那就是人生的十分之一了啊（作感叹状），可见光阴如梭。



我在今年春节期间于香港购入普通版PSP一台，三天后的三十夜晚，我将它放在我的背包中去爽“头文字D ver3”的时候，惨剧发生了，由于飚车过猛，PSP的LCD意外破碎。回来后两周，我又从JS处购得一台PSP豪华版，一个月后意外再次发生，原因依旧是那该死的LCD……

贵阳 全朝

天哪，一个多月两台PSP毁于金兄之手，不知那些视PSP为自己梦中情人的朋友们要作如何感想。各位冷静，金兄也不是故意的，对吧？PSP这位高贵的小姐，大家还是多注意点吧。

将《掌机王》送的铅笔袋借给弟弟用。第二天放学弟弟就喜出望外地跑来说：“今天老师听写手掌这个词，我忘了掌字如何写，怎么想也不知道，忽然我一抬头看见可铅笔袋上“《掌机王SP》赠”这几个字，于是立刻把掌字抄了下来。

北京 沈伟奥

呵呵，现在才发现，我们印的LOGO还满足了广大群众的学习生活的需求呢。说到文具盒，马修记得小时就有一种铁文具盒，掀开后有乘法口诀。

不要借出你的PSP

天啊，这种事情都能让我遇到：把PSP借给一个朋友，一个月后他归还了，我正忙其他游戏，就把PSP随手一搁。后来女朋友来问我借MP3，我就把PSP介绍给她，一开始她很高兴，第二天她打电话来骂我下流，骂得我莫名其妙。后来才知道，记忆棒中的图片项下都变成了各种美女和H图片，我看了差点晕倒。

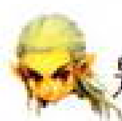
朋友解释说是他的同学擅自拷进去的，自己并不知道，我还能说什么呢？我的女朋友到现在还不肯理我啊，说看穿了我的真面目……各位同道，水能载舟，亦能覆舟啊！

levelup 圣天翔

听说在夜里找到天马座，然后对着它狂喊“SEI YA”1000遍后，迅速依次面向北，北，南，南，西，东，西，东，左脚，右脚，左脚，右脚，即有50%几率抽中PSP，50%几率抽中NDS。请问此秘技的真伪性。



西安 OTAKU+油炒饭：朱斯迪

是真的！去做吧！记得不要寄印花！

此铭风百分之八十是赝品……

“前线狙击综合症”。

班中惊现PSP，经等价交换后打了两节课才知道什么叫无双的PSP画面，什么叫无双的背后偷袭，什么叫坏点；同日又有我认识的某君手持NDS出现，经等价交换后玩了两节课，才知道是么叫创造，什么叫好玩，什么叫NDS上的GBA画质……”

上海 trowa

两节课玩PSP，两节课玩NDS，trowa兄也不要忘了再偶尔拿出两节课来学习学习啊。我们的口号是：努力工作拼命玩！

IQ 卡

不许动，打、打、打、劫、劫。IC，IP，IQ卡，通通告诉我密码！

报告打劫的，没有IQ卡。

谁、谁说没、没有！、IQ卡、卡的，神游不是出、出了IQ的DS吗？那、那卡就是IQ卡！



默哀10秒……我把印花和信放进邮筒，晚上在家看电视时，只听见外面在喊：“着火了！”本来是想看看哪个倒霉鬼又忘了关电器。我跑下去一看，残念，邮筒着火！事后，可想而知，邮筒里的纸制品全部阵亡。可怜我那倒霉的信，刚出炉不久，就翘辫子了。

湖南 周蔚

帮你默哀，邮筒着火实在是不幸，不知多少寄托着亲情友情爱情以及有百分之N几率可以变换成大奖的信被烧掉——虽然马修至今想不通邮箱意外失火的原因。另外，马修还专门查了一下“翘辫子”这个词，好像和电车有关哦。





攒机大法



身边玩友多，攒机（攒钱买机）方法各不相同，经整理得出以下方式与大家分享：

软磨硬泡：P兄对两大主机垂涎已久，新春时满怀希望盼红包，结果只有500块入帐。心灰意冷之下，开始求爷爷告奶奶，并创造出了掌机玩家的新名词——掌饭。终于如愿入手NDS。最近见其消瘦不少，寒暄几句，问其日子过得有何不滋润，答曰："作为掌饭，除了是掌机饭之外，每天只能吃一块巴掌大的粢饭糕……"

倾家荡产：S兄自称任饭，掌机从GB、GBP、GBC、GBA、GBA SP样样有（除了GBL），现在为了NDS打算将以上积累全数变卖。S兄虽自称"任掌机全接触"，却被一大群任饭鄙视，骂曰："连个GBL都没有，还自称全接触……"此时某魔力宝贝玩家迷惘："GBL，不是哥布林吗？这都没能力抓……"S兄当场吐血，后来据说他成功了，代价是以上所有掌机、256M烧录卡一张加上两个二手MP3。

死碰运气：D兄乃球迷，但从来对彩票不感兴趣，一日却见其投注足彩。问之为何，对曰："为掌机。"吾曰："甚矣，汝之不惠。"对曰："今日不中，明再投焉，明日不中，终会中焉，一日两元，无穷尽焉，而机价不增，何苦无机？"（信仰很纯洁，目标很明确，希望很渺茫……）

还是D兄，无经济基础的他除了一天两块钱之外每天走在路上都盯着地面，他教导我，钱包出现在地上的概率相当于一天看见三个人被三辆不同的车撞的概率。听后我当场昏倒。（他似乎中毒了，但好在他目前还没有因此拣到钱包。）

提前享受：J君手头有900块，兴冲冲跑进游戏店，却以打10分的狗吃屎姿势被扫出，后其选择了一家我比较熟的店——赊账！老板很热情地对我说："你的朋友就是我的朋友，我很厚道，不赚你们钱的。这900我先收下了，机子拿去吧，还有500块到你们高考之前还清……"说到这里又大叫："来啊！笔墨！"其副手上，手执一张纸，名曰"借条"，上书"J君向JS借500元，须于XXXX年XX月XX日前归还，担保人：J君，违约金：……""记住，要按手印！"

上海 Trowa



记得我前些天做了个噩梦！我梦见我把所有的钱用来买了一台GBA，接着我便在一个漆黑的夜晚，借着隔壁的光艰难地玩着《牧场》。（凿壁偷光？）小时候玩黑白薄GB这么干过，最后是关上房门，把台灯拉进被子里盖起来，夏天超热！

广西 梁良

应该是日有所思，夜有所梦吧。GBA还是在灯光下玩吧，爱惜眼睛哦。

说林黛玉进贾府，宝玉初见黛玉："天上掉下个林妹妹，脸色苍白，若人嫌～"月老一见，感觉不妙，于是，赠黛玉一台GBA SP及一盘《我们的太阳》——场景换成《DOA》的典型沙滩，烈日下，黛玉的背影一动不动，嘴中却叫着："强哥！"终于有一天，黛玉变成了"黑珍珠"，并且不再体弱多病，宝玉也终于……完美结局。

《新·我们的太阳》也快发售了，希望能保持系列一向的高品质。

以我们这的地域环境，你确定刚发售就能拿到太阳下面去玩？

屏幕会被晒糊的。

我强烈要求马修换换造型，尤其是那发型，那个90年代初郭X城的发型，越看越土！至于雷伊嘛，等他长得像人了再说吧……（雷伊：我杀了你！）

北京 别晨

都怪画师，都怪画师……



掌机王的叔叔阿姨们，你们好！（‵_′）

北京18岁的读者 小胖

被18岁的读者叫成“叔叔阿姨”了（—_—）。

那里的美编MM神情好像不太对劲。

我们看上去有那么老吗？

我们还是快闪吧，以免受到波及……

铭风GG，你那假发哪里做的呀？好大一坨头啊！另外，希望某一辑研究中心的主题是《掌机王SP之中奖机率极限研究》，研究一下中奖印花在几号寄出机率大，或印花要贴在哪个角落，水平垂直几度等等。十分期待哦！

福建 羡慕的残风

汗……为什么要用坨呢？残风同学对于这个研究的建议十分不错，我们决定广招稿源，如果有哪个朋友多次中奖的话可以为我们写一下，呵呵。

当我拿出18期的《SD高达G世纪DS》明信片对我的一位《机战》迷朋友炫耀时，差点就感动得泪流！居然有这样的痴心男，为了两张明信片苦苦哀求了我一天零七个小时零五分零六秒！痛苦的可是我啊！下期或下下期或者下下下期……送一次《口袋妖怪》的明信片好不好？

有马修这个《口袋妖怪》究极FAN在，不怕《掌机王SP》不送《口袋妖怪》的相关赠品。

究极谈不上，不过有限定版说不定会掏钱哦。

数学课上，看着酷似特鲁尼克的数学老师滔滔不绝地在台上洒着水，坐在最后一排的我正捧着《SP》偷着乐，借着窗外的阳光，看着某处多年的同学的背影和讲台上那包裹着一颗久经风霜的心的庞大身躯时，忽然发现我们就要说再见了！不知有多少高三的同学会和我一样感慨呢？

长沙 魏天予

很多人哦，当一段熟悉的生活即将成为过去时，无论曾经有过多少不快，仍然会对这段属于自己的日子有所留恋，争取给以后多留一些美好的记忆吧。



很久以前，有个叫LIKY的小编和他的女友去游乐场玩，刚上云霄飞车，突然LIKY发现竟然没有系安全带！此刻车已发动，LIKY后边只看到了JS老板的奸笑。刹那间根据牛顿第一定律做个平抛运动，以第三宇宙速度直飞火星，他手上拿的4.3英寸索尼次世代掌上高级游戏机PSP飞到了广西南宁衡阳西路2号13栋112号房的玩家手中，并完好无损。

广西 黄龙吉

太谢谢你了，我还以为PSP甩丢了呢……

看《掌机王》和《掌机王SP》有几年了。我记得你们的第一本书我都有，但因为种种原因我没能收集全。我非常喜欢掌上游戏，但因为家庭、学习等等原因我到高三毕业也就只有GBC（那还是我朋友送的）我早就想买GBA了，现在我才有机会了。我想问一下GBA现在的市场价是多少？虽然现在流行NDS、PSP、GBA SP，我因为钱的问题和个人喜好我就想买。现在买GBA困难吗？存在那些JS用翻新的来冲原货的暴利情况吗？我应该怎么去辨别是否翻新的呢？还有日版和港版有什么区别？哪个好呢？请您务必回答。

lixinm—v

现在买新GBA不是难，而是非常难，因为“GBA无新机”已是人所共知，所以大多数游戏店宁可告诉你没有新机器，也不会拿翻新机砸自己牌子。现在GBA价钱和GBA SP相差不过100元左右，可能的话还是攒到650买中国大陆行货小神游SP吧。

天灵灵，地灵灵，一定中标！牛肉面＋渣渣面＋排骨面＋杂酱面＝12元。

成都 钟有志

面……

好面……

好多面……

好便宜的面……



《掌机王》小编们，你们好，感谢小编又一次为我们提供《掌机王SP》。刚开始买这书是因为我刚好买了一台GBA SP，当我买了一辑之后，我觉得《掌机王SP》的游戏介绍和攻略都十分好，但要能介绍得再详细些，玩家就能更容易上手了。

河南 徐渊

现在加了页，攻略、介绍等也可以更加放开地做了，像上辑的《超级大战争DS》的攻略，如果没有32页撑腰，马修可能就不可能一次性地给大家介绍那么多的内容了。

这不仅是对奖品的憧憬，更是对游戏的热爱，对《掌机王SP》的支持！

江苏 郑凯伦

多好的一位同志啊！感谢大家长久以来的支持，我们要说：面包会有的，奖品也会有的。

马修，为什么总要提到面包？

早上卖面包的MM还没找我钱呢……

热门话题：改版加页

我想提一个意见，我知道你们写稿很辛苦，但我真的不够过瘾，你们是否可以在每辑都多加几页呢？

曾嘉诺

这是几个月前的读者的来信，现在加页终于成功，相信大家都和曾嘉诺玩友一样高兴吧。

恭喜！恭喜！祝贺！祝贺！《掌机王SP》改版了！这个令人振奋的消息给了我们这些《掌机王SP》FANS一次十二级大地震，十二级龙卷风，地面海底火山爆发，巨大彗星撞击地球一样的震惊！（我是指高兴的样子，稍恐怖了点吧。）内文狂加了32页，32页啊！这才对得起从牙缝里抠出的十二元钱呢！

江西 刘松

增加32页也是为了给读者朋友们带来更多最新的掌机新闻和更加详细精彩的游戏攻略。读者们能够从改版后的《掌机王SP》中得到实惠，这就是我们小编最大的快乐。当然，我们的承诺不仅仅是多出来的32页精彩内容，改版后的《掌机王SP》同样会在内容方面下足工夫，让玩家们“一书在手、万事不愁！”

我的同桌外号叫卡比兽，一是因为他喜欢《口袋妖怪》里的卡比兽，二是因为他的身材与他的小眯眼儿实在是和卡比兽很像。这家伙在我的影响下也喜欢上了GBA，而我买的《掌机王SP》自从某辑起卡比兽也一期不落。今日上课我和卡比兽说起这次“口袋光环”的精彩，他忽然想起新的《SP》要出了，便问：“《口袋王》来啦？”我看看他，他看看我，二人心领神会，接着大笑……然后被罚站。

SoutH KyO 大本羊

又变《口袋王》了，以前《掌机王》还被人叫成过《游戏王》……要说两位玩友也是，怎么能在课堂上放声大笑呢？还好，被处以的是“最文明”的罚站。

《超级大战争DS》出了，又赶上加页，就增加个《超级大战争》专页吧。

看了一下levelup论坛关于加页的讨论，竟然有相当多的玩友提议加《超级大战争》专页，顺应大家意思，这辑增加了，而内容则是原本作为点缀在攻略中的花絮，希望大家喜欢。其实马修顶多算个玩家，专页名称也是临时起的，因此专页方面还请各位多投稿，而想出好名字也记得告诉马修一声哦。

不会是加32页广告吧？

当然不会了，马修请各位读者放心，加了32页，就要加32页充实的内容！

继续期待大家的意见和建议

如今《掌机王SP》加了32页，各位对这两辑有什么意见和建议赶快告知小编。还是那句话：“《掌机王SP》的成长，离不开各位读者们的支持！”把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现不足之处以便及时改进。为了让属于你、我和大家的《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。或发Email到pgking@263.net。

也可以直接登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs/）掌机游戏讨论区的意见收集帖直接提出，小编随时欢迎。

《掌机王SP》征稿启事

加了32页，就要加进32页更充实的内容！读者们投来的稿件中不乏优秀之作，不少玩友大有潜力，《掌机王SP》的欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第11辑、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第18辑、《掌机王SP》第19辑、《掌机王SP》第20辑定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话以便于联系。

邮购咨询电话：0931-4867606



LIKY



◆加页改版后的《掌机王SP》获得了不少的读者的认可，小编们也非常高兴，我们会更加努力的。看了本辑的内容大家应该留意到，这次我们又开办了几个新的专页，希望大家喜欢，记得多提意见啊。

◆老爸老妈从家里过来看我，也准备在深圳各地好好玩，可是我一直都没有太多时间陪他们，半个多月过去了，只在周末陪他们去了一趟海边，倒是他们整天给我做饭，真是惭愧啊。希望他们能多住几天，我要尽量抽时间陪他们四处逛逛。


■神游iDS的MM很清新啊。

◆看来我是冤枉PSP了，上次抱怨PSP的手柄玩格斗游戏很烂，原来不是手柄原因，而是模拟器的原因。PSP上的NEOGEO CD模拟器更新到0.5版后，手感大大改善，搓招流畅无比，而且《真侍魂》终于有了完美的音乐音效，真是令人激动啊。不过，在PSP上发"天霸封神斩"的难度可真是不低啊，我的成功率不到10%，看来还要练。（笑）

铭风



◆《口袋棒球》新作出在NDS上，《实况棒球》新作出在PSP上，Konami还真是不偏心啊。还好我只对《口袋棒球》感冒，NDS版必玩！（旁人：你没NDS拿什么玩啊。）

◆玩了下《校园迷糊大王》的PS2版，却发现整个过程都是为了收集CG，没意义啊。说起来现在动漫改编的游戏实在太多了，品种也多种多样，但卖点多为游戏角色，能在游戏性上有突破的游戏实在不多。希望《JUMP超级明星大乱斗》能在游戏性上做好。


▲《口袋棒球　甲子园》的人物竟然有368个……

◆夏天到了，以前的各种降暑方法现在却被空调统一代替了。但由于空调害得感冒多次，本人还是怀念以前拿扇子的日子啊。

马修



◆一忙碌起来经常就没有了时间的概念，截稿前收到了妈妈打来的问候电话——只想听听我的声音……唉，再忙不能忘了向惦记自己的亲人报平安啊！

◆四川又爆发了怪病，只能为在四川的朋友祈祷平安，也祝她的奶奶早日康复。


▲看起来就营养满点的麦片生吃味道真得不错哦。

◆牙治好后，办公桌放的那袋麦片粥就没怎么喝过，但有时会随手捏出两片干吃，浓浓麦香的干麦片生吃原来也这么好吃！

◆《天地之门》真是个不错的原创PSP游戏，不过马修要忍，忍到中文版出来为止。

雷伊

◆在PSP版《公主的皇冠》正式公布后，雷伊每天都在期待着Atlus能够早日公布《PERSONA》的消息，个人比较倾向于第一作《女神异闻录》的移植，而且最近还把原先的PS版拿出来温习了一遍。可没想到Atlus却"突然"先公布了原SS版《恶魔召唤师》的移植计划，这个突如其来的惊喜着实让我兴奋了很久。现在希望Atlus能够再接再厉，把《灵魂黑客》也一并移植了，那雷伊就没有任何遗憾了。





◆目前最期待的galgame除了《漫画同人会 携带版》外，就是EnterBrain刚公布的《キミキス》了，这款游戏不仅人设超合我胃口，而且声优阵容更是十分了得。小清水亚美和能登麻美子……《校园迷糊大王》中两位挑大梁的声优同台献声的galgame怎能不让人期待呢!

◆KOKIA的新单曲《time to say goodbye》，推荐。

胧月



◆本辑制作心得：计划不够严密的直接结果是工作的手忙脚乱，随即导致各种恶性效应。该学习的东西真的很多，从下一期开始一定要注意时间分配的合理性。

◆《死神BLEACH 血染尸魂界》的素质在意料之中，所以比较让人失望，呼唤动漫题材的游戏大作。

◆离开学校好几个月了，突然某日打开一个很久不用的邮箱，收到了大学老师的一封Email，告知有几百的科研经费要发给我。(-_-)而这科研经费的源头正是我那篇只花了3个小时就弄出来的论文。

◆动画片补完计划继续进行，莫非真应了爱因斯坦的话——知道的越多，越发现自己的无知。

◆得悉小清水亚美、能登麻美子、田中理惠将共同为某游戏配音，与某编一同期待中。



海文

◆大家再看这段文字时，海文应该已经沉浸在"应援"的世界中了，通过自己的努力让遇到困难的人走出困境，这种感觉真好。

◆"噢啦噢啦——"在《JUMP超级明星大乱斗》中又可以听见承太郎喊出这句让人热血沸腾的台词了，不过买不买这款游戏还得征求一下钱包的意见……

◆在家乡不管吃什么东西体重都是处于恒定状态的海文，到了这边后居然体重有所增加，恐怕老爸老妈听到这个消息都要寒一下。一日四餐果然是增加体重的不二法门。

◆拿起GBM的纸模摆弄了几下后确定这台掌机和自己可能真的是有缘无份了，相比起袖珍的GBM，自己的手实在是太大……(-_-)



◆《罪恶工具XX #RELOAD》要推出PSP版本，这个消息无疑让身为FAN的海文兴奋不已。不知道用PSP的按键能否再现PS2版本的良好手感呢?

交流空间

在阅读每一辑的读者反馈信件时，总是会有读者询问如何加入“交流空间”。加入“交流空间”的方法并不复杂，只要你把自己的各项信息（参照各期“交流空间”中的读者的资料）通过信件或者Email发给我们，就可以了。暂时没有加入的读者也不必失望，我们会将你们的信息都保存下来的。说不定，下一期就有你哦。

姓名：骆睿
性别：女　　年龄：18
拥有掌机：GB（换成了GBC）、GBC（换成了GBA）、GBA（换成了GBA SP）、GBA SP（卖了）
最喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、ACT类
地址：四川省成都市玉林中学石羊校区高三（1）班
邮编：610000
QQ：188446999（我哥哥的，不过我在用）
想说的话：我要PSP！

姓名：尹雪飞　　昵称：飞雪
性别：男　　年龄：26
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、PSP（做梦中）
最喜欢的游戏：《黄金太阳》
地址：淮安市化工新村四区9幢1单元402号
邮编：223001
电话：0517－4926505
想说的话：我是掌机FAN，活到80岁的话还是掌机FAN。

姓名：王瀚骁　　昵称：亮亮
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GB（红）、GBC（蓝）、GBA（黑）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《洛克人》
地址：哈尔滨市安宁街106号4楼2号
邮编：150016
想说的话：年龄距离不是界限，只要有着同一个目标，让我们一起奋斗！

姓名：郭一良
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP（银）、NDS（睡梦中）
最喜欢的游戏：“《机战》系列”、ACT类型的游戏
地址：广东省广州市东山区德政中路定安里定隆居33号西梯701
邮编：510110
想说的话：无别的，就想多交几个喜欢游戏的朋友的说。最后祝《掌机王SP》越办越好的说。

姓名：潘超威
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB（绿）、GBC(蓝)
最喜欢的游戏：《牧场物语》、“《口袋妖怪》系列”
地址：浙江省温岭市新河中学高二（13）班
邮编：317502
想说的话：我想，到了我们年老时，也一定会手拿那时流行的掌机，研究着游戏吧。有同样想法的人就和我联系吧！

姓名：吴志焕　　昵称：哈里·波菜
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP（如果抽中）、NDS(半年后)、PSP（我想这辈子是摸不到的了…）
最喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、《牧场物语》、《马里奥赛车》
地址：江苏省常熟市梅李中学高一（1）
邮编：215512
想说的话：是《口袋》FAN的都写信来吧，来信必复！一起讨论组队，配招，对战，这才是真正的《口袋妖怪》呀！

姓名：李元　　性别：男
年龄：17
拥有掌机：GBA SP
最喜欢的游戏：RPG与《KOF》
地址：内蒙古包头市青山区电三建中学初四（6）班
邮编：0144030
想说的话：喜欢RPG和《KOF》的朋友就给我来信吧！

姓名：李帅　　昵称：Banana
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB（黄）、GBA SP（红）、PSP

最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《洛克人》系列"、"《游戏王》系列"、《电车GO》、《恶魔城》……
地址：湖南省长沙农业大学工程院机制专业1630#信箱
邮编：410128
电话：0731－4629724
想说的话：相信我们有共同的掌机语言！愿交天下朋友，当然是越多越好啊！

姓名：姚亦周
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP（FC限定版）、NDS、PSP
最喜欢的游戏：《牧场物语》、《机战》、"《真·三国无双》系列"
地址：江苏省常熟市昆承中学初一（6）班
邮编：215500
想说的话：希望我能与广大掌机爱好者交朋友，也希望《掌机王SP》越办越好。

姓名：周海军　　昵称：Freedom
性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GB（不知去向）、GBA（修理中）
最喜欢的游戏：《FFTA》、《龙珠Z》、《黄金太阳》、《机战》、《口袋妖怪》、"《恶魔城》系列"
地址：江苏省常州市大学城信息学院应电041班80号信箱
邮编：213164　　QQ：370449141
想说的话：下次抽奖能抽到我。

姓名：寇秩　　昵称：Nintendo Boy
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GB（黄）、GBC（蓝）、GBA（黑）、GBA SP（银）、NDS、PSP（如果中的话）
最喜欢的游戏："《传说》系列"以及任天堂所有游戏
地址：云南省昆明市五华区汇岸小区浒院或云南大学附属中学初二14班
邮编：650091
想说的话：UMD和Z版N卡的价格实在是……

姓名：郭元昊　　昵称：小梵
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB、GBA
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"等自认为好玩的游戏
地址：浙江省宁波市咸祥镇咸祥高中高二（10）班
邮编：315141
想说的话：交遍天下朋友，玩遍天下游戏是我的梦想，我希望有朋友可以和我共同努力！

姓名：姜炳星　　昵称：漩涡鸣人
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP
最喜欢的游戏："《火影忍者》系列"、"《口袋妖怪》系列"
地址：广西桂林市观音阁社区食品公司宿舍10栋6－1
邮编：541001
QQ：304798684
想说的话：希望各位掌机爱好者能够用QQ和信跟我联络。

姓名：林宇声　　昵称：Tyrant
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：小神游SP、PSP、NDS（幻想中奖以后……）
最喜欢的游戏："《机战》系列"、"《洛克人》系列"、"《塞尔达》系列"、"《恶魔城》系列"……
地址：广东省中山市华侨中学高中部高三（5）班
邮编：528400
电话：13824792334
想说的话：《掌机王SP》的就是我的，我的嘛…当然是我的咯！所以，小编们，快快献上你们的PSP，NDS，SP吧……（眼睛闪闪发光中……）

姓名：曾鉴　　昵称：剧情狂
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA、小神游SP
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《恶魔城》……
地址：四川省内江市第二中学高05班4班
邮编：641000
想说的话：本人是游戏高手，有疑问者来信皆回。

姓名：赵亚奇　　昵称：亚当
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA、PSP（大约在夏季）
最喜欢的游戏：《黄金太阳》
地址：呼和浩特市第18中学初三5班
邮编：010020
电话：13754012110
QQ：278637618
想说的话：喜欢《机战》和GUNDAM的M死我呀！

姓名：李关海
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA透明版
最喜欢的游戏：GBA上所有大作
地址：广西壮族自治区柳州市柳北区四十中高三（1）班
邮编：545002
电话：0772－6998191
想说的话：愿与天下掌机玩家结交朋友，交流心得。



中奖者的反馈

继续公布中奖名单。在本期的读者信件中，我们发现很多读者关于参与抽奖究竟是用明信片还是印花的问题有着不同的看法，请继续向我们反映你们的想法。而没有中奖的朋友也不要灰心，请继续参加我们的活动，继续支持并鼓励我们。

姓名：蒋文军　年龄：18　性别：男
奖品：小神游 SP　中奖辑数：第 13 辑
地址：江苏无锡东湖塘怀仁中学高二（10）班，记得下一年是高三（10）班哦。
邮编：204196　电话：0510-8795046
QQ：254012421
Email：jwj198838@hotmail.com
拥有掌机：砖头GBX2，迷你型GB，GBA（卖了），GBA SP
喜欢的游戏：《露娜传奇》《铸剑物语》《新约・圣剑传说》等 RPG 游戏
想说的话：朋友们想不想要新型掌机，想，那就买《掌机王 SP》中呗。
中奖感言：运气是谁也阻挡不住的，我期待着再一次的中大奖。

姓名：王俊杰　年龄：21　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第 11 辑
地址：福建省厦门大学 724 信箱　邮编：361005
电话：13599505221　QQ：3572423
Email：kofwinner@163.com
拥有掌机：GBC，GBA，GBA SP
喜欢的游戏：《超级大战争》"《马里奥》系列"《瓦里奥制造》《洛克人》《KOF》《炸弹人》
想说的话：希望认识大学里的掌机迷们，QQ满了勿加，最好是厦门的或者是泉州的。
中奖感言：从 99 年开始买 UCG 的，至今 UCG 的书一本没少，也中过几次奖，感谢厚道的小编们，希望下次我能中个 NDS 或 PSP。

姓名：袁子杨　年龄：19　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第 8 辑
地址：上海市普陀区金沙江路 16 号 401 室
邮编：200062　电话：62434539
拥有掌机：GBC（紫），GBA（橙）
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》《拳皇》《机战》《恶魔城－晓月》《生化危机》《口袋妖怪 绿宝石》
想说的话：适量游戏益智，过度游戏伤身。愿和所有喜爱游戏的玩家成为朋友。
中奖感言：感谢《掌机王》带给我的快乐，我会永远支持《掌机王》的

姓名：王一工　年龄：22　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第 12 辑
地址：辽宁省锦州市渤海大学外国语学院03级6班
邮编：121013
QQ：15148716
Email：ricky-4585@163.com
拥有掌机：GBC，GBA SP，PSP
喜欢的游戏："《生化危机》系列"《三国无双》《口袋妖怪》《寂静岭》……
想说的话：欢迎来信交流，愿广交天下朋友
中奖感言：没想到奇迹会出现在我的身上，超多感动！我永远支持《掌机王 SP》！

姓名：苏小平　年龄：25　性别：男
奖品：小神游 SP　中奖辑数：第 12 辑
地址：厦门市翔安区马巷城皇巷 55 号
邮编：361101
电话：0592－8285853
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏："《逆转裁判》系列""《街霸》系列"
想说的话：我要 NDS！
中奖感言：感动 Endless！

姓名：王冬　年龄：23　性别：男
奖品：小神游 SP　中奖辑数：第 12 辑
地址：重庆市大渡口区大堰一村 72 幢　邮编：400080
电话：13101307847　QQ：467343400
拥有掌机：GBA SPX2（黑，银）
喜欢的游戏：《火纹》《机战》《恶魔城》《洛克人》
想说的话：上午才买 4 个月的手机被盗，下午从邮差那里领到了中奖的小神游 SP……T_T
中奖感言：痛并快乐着！



大家有什么攻关上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。夏天好热啊，不过打机是不能落下的。让我们看看这次有哪些问题吧。

小编好，请问《山脊赛车DS》中的“？”赛车怎么获得啊？我怎么打都打不出来？还有一个问题，什么时候我能抽中奖呢？

吉林 胡珑耀

《山脊赛车DS》也是一款不错的赛车游戏啊。你要开启隐藏赛车就必须利用触摸把所有的塞道开一次，这样就能出现了。至于第2个问题……我就不知道了。

救急了，请问《新约·圣剑传说》怎么过沙漠，即如何开启沙漠后的门？

广东省 困惑者

这个问题当年也困住了很多人啊。如果懂日语的话就可在之前的村庄里得到提示，然后顺着沙漠下方的椰子树绕“8”字就可以开启隐藏的门了。



我刚刚玩到《火焰之纹章 封印之剑 》的第22章，那个机关要怎么打开啊？我已经苦恼很久了，日语又看不懂。各位一定要帮忙啊。

正玩得不亦乐乎的 Jenny

要开启正中大门的话就需要派两人分别站在左、右上角的红色地板处（由两个勇者守护着）。这样才能进入中间和BOSS战斗。

我是第一次玩“《牧场》系列”，有NDS版的幼稚问题想请教一下。

1.累倒被抬回家后，金钱是否扣一半？

2.如何才能触发爱情事件？

3.第一年钱不够，以后还能买无人岛吗？

4.希望能介绍一下料理的制作方法和MM的爱情事件。

沈阳 张静

《牧场》是个好游戏，看来你也喜欢上了啊。当你累倒被抬回家的时候并不会扣钱，按START可以查看拥有的金钱的。要触发爱情事件就需要和相应MM好感一定时在特定的地点发生。当你第一年钱不够时也不用慌，等攒够钱，事件还是会发生的。

其实很多人来信都提到了需要料理和MM事件的介绍，这里就请你们大家关注“牧场专页”吧，在那里会陆续报道的哦。

请问在《口袋妖怪》中闪光精灵生出的蛋还是闪光精灵吗？

上海 苏荣伟

很可惜，生出来的不是闪光精灵。

请问《洛克人ZERO3》中小游戏的取得方法分别是什么？

辽宁 杜远征

这里就为你列一下所有小游戏的取得方法。

ZERO：任意通关一次。

雪儿：任意模式S级通关得到。

COPY X：HARD模式通关得到。

贤将：任意模式只用剑通关。

隐将：任意模式只用枪通关。

斗将和妖将：任意模式全100分通关。

编辑们好，我正在玩《超级机器人大战OG2》，打到了28章却怎么也打不过去了，我不知道怎样以四个HP不过万的机体来对抗数量多于自己数倍的敌人？

吉林 刘洋清

一开始孤立无援，暂时不要急着和敌人火拼。到了第三回合我方右侧会出现增援，那个时候就是你大展拳脚的时候了。

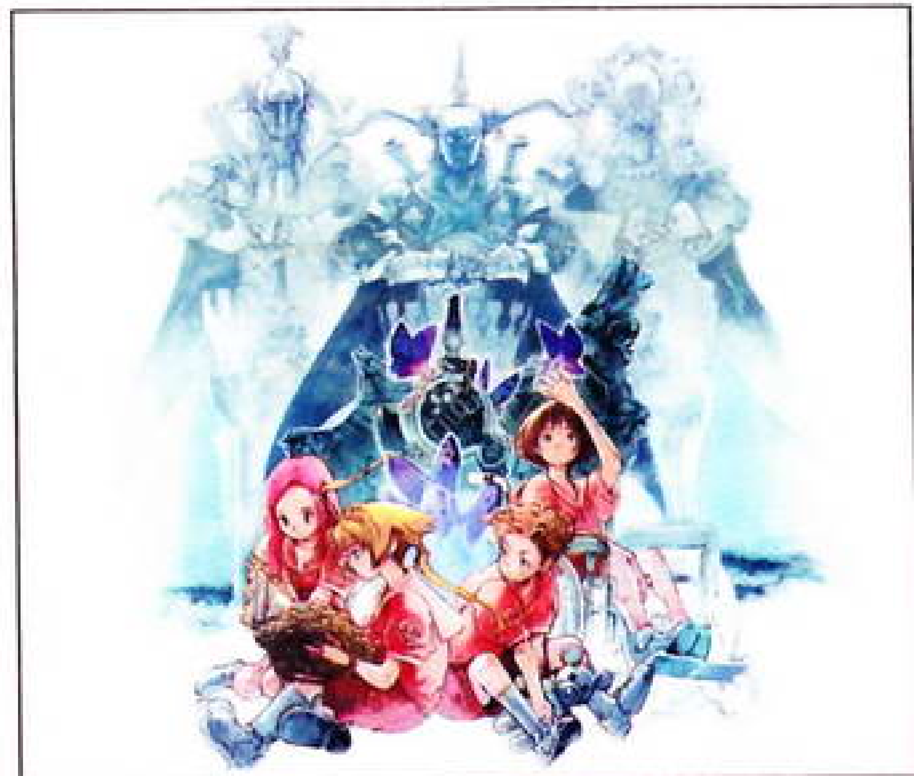
掌机王自由谈

游戏断章五则

文 怀恋众黄昏 编 LIKY

一

当我第一次玩通《FFTA》的时候，我的脑海中突然闪出了《EVA》中碇真嗣的那句著名的台词："我不能逃！"如果说这句台词贯穿整部《EVA》始终的话，那么《FFTA》中的那个幻想国度也正是逃避现实的产物。在现实世界中，丽兹为了她的白发而烦恼，主人公的弟弟因为自己的腿疾而终日与轮椅为伴，缪特从小就失去母爱，父亲也软弱无能。而在缪特梦中的那个虚幻世界中，他们都变成了理想中的自己，完美的自己。而主人公马修想要努力地恢复现实世界，理所当然地遭到了伙伴们的阻止，因为他们都有不愿回去的理由，他们害怕现实，逃避现实。但是马修非常清楚，虚幻的世界即使再美好，也不过是一个幻象，住在虚幻的世界中就意味着逃避，而现实是不能逃避的。无论付出什么代价，他都决心要斗争到底。令人欣慰的是，后来马修的伙伴也渐渐地站在了他这边，也就是说他们最终选择了坚强，有了直面现实的勇气。玩这款游戏的时候，正值我读高三，也是我人生中第一次感到压力的时候。高三学习的压力常压得人喘不过气来，再加上几次重大考试的失利，我开始对自己的前途不确定，怀疑自己的能力，害怕面对父母满怀期望的目光……我彷徨，无助，害怕，却又无可奈何。我想逃避这残酷的现实，每天空闲的时候都玩游戏，打篮球，看小说，或许只有沉浸在这里面的时候，我才有一丝的快乐，能够暂时忘掉那些烦恼。日子就着样安静而平缓地过着，直到有一天，我玩通了《FFTA》，我承认我被它感动了。是逃避还是直面现实？我想它给了我提示，我也有了自己的答案。逃避是懦夫的表现，逃也只能逃避一时，最终还是会被现实撕得粉碎；直面现实需要更大的勇气，或许我们会被现实的浊流冲得伤痕累累，但我们会在现实中慢慢成长，最终到达人生的目的地。于是我重新振作起来，鼓起勇气，认真地迎接高考，最终凭借努力圆了自己的大学梦。直面自己，直面现实，这才是正确的人生态度，也是《FFTA》给我上的一堂人生课。



二

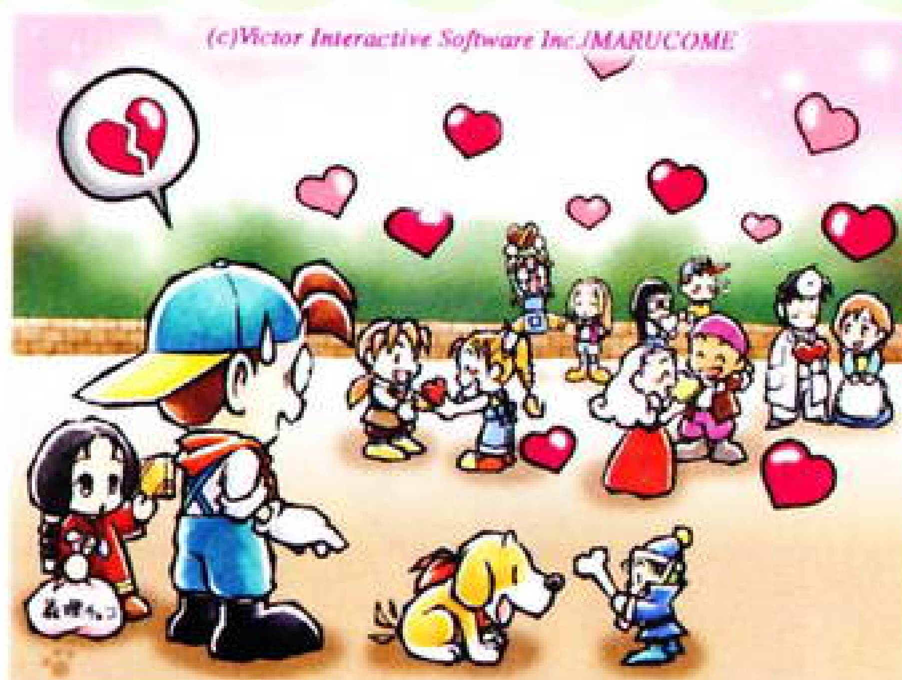
写下这些文字的时候，我的电脑中正放着孙燕姿的《遇见》这首歌，一直以来，我都很喜欢这首歌，它很符合自己的心境，仿佛就是特地为自己写的一样。在这个世界上活了21年，却还没有体验到爱情的滋味，看着周围的朋友在爱情中甜蜜幸福的样子，我真不知该用怎样的语言来形容自己内心的感受。并非不想恋爱，不能恋爱是一种遗憾，不能不爱则是一种悲哀；并非不在乎爱与被爱，只是以为真诚勇敢的不爱较之于虚伪的爱或者勉强的爱，实在要明智许多。我承认自己是一个传统的人，在大学这个恋爱的温床中都还没有开始自己的那段感情，我想我是在等待，在一直等待生命中的那个她。没有爱情，我还拥有游戏，虽然它们是不能相提并论的，但我想自己都能从中

获得快乐。在玩《塞尔达传说 小人帽》的时候，我觉得里面的幸运碎片系统很有意思，你将自己获得的碎片与NPC进行拼合，只有组成完整的一个圆的才会触发事件。或许是我有些敏感，或许是我有点感性，我忽然想到，我们的爱情也就像这些碎片吧，每一对男女或许原本都是一个完整的圆，被上帝分成了两块，散落在人间，只有相符的两块才能组成原来的那个完整的圆。茫茫人海，我们都在寻找，寻找原本属于自己的那另一半碎片，期待能够重新拼凑在一起，这是一件十分辛苦的事，就像我们在游戏中，奋勇杀敌，到处冒险，才有可能获得幸运碎片一样。适合的人拼成的爱情是幸福美满的，正像两块相符的幸运碎片拼凑出的那个圆一样，代表圆满。但有一天，你幸运地邂逅了真正的爱情，也不要太得意，因为真爱并不一定能永远存在，你更应该用生命去呵护去珍惜，爱是脆弱的，一不小心，心中只会留下许多的碎片，只是这碎片不像游戏中的幸运碎片，还能再拼凑，这些碎片就像瓷器破碎时留下的碎片，再也不能拼在一起了。耶稣曾说：“上帝只会存在于笃信他的人的心中”，同样，真爱也只可能存在于笃信他的人的心中，我相信爱情，也相信自己能找到自己生命中的那块爱情碎片，我会一直找下去的，即使用一生的时间也在所不惜。这就是我所信奉的爱情碎片的哲学。



三

在中国数以万计的文人墨客中，我最欣赏的就是隐士陶渊明了，他笔下那个美丽的世外桃源令人神往，他的那份“采菊东篱下，悠然见南山”的闲适的心情也不是一般人能学得来的。在他看来，“羁鸟恋旧林，池鱼思故渊”，所以就“开荒南野际，守拙归园田”，田园生活是世间最美好的生活。而以现在大多数人的的眼光来看，陶渊明既没有钱又没有势，他的人生必然是失败的。但曾有一句话说过：人生就如一个圆环，它中空而有残缺，但又首尾相衔，不失圆满。所以人的生活方式有很多，我们不能准确地说哪一种好，哪一种不好，我们需要选择，选择一种适合自己的，然后坚定地走下去。



我就很向往陶渊明笔下那种闲适的田园生活，曾几何时，我是多么地想远离城市的喧嚣，回到大自然的怀抱。我没有太多苛求，只需有一间能够遮风避雨的小屋，一块属于自己的田地，一片小小的树林，每顿都有一壶可口的烈酒，还有一位爱我、懂我的妻子与我相伴就够了。每天耕地劳作，浇花赏鸟，有时也登高舒啸、清流赋诗，累了有妻子温馨的安慰，就这样，平平淡淡又不失圆满地度过一生，这是多么幸福的一件事啊！但这终归是自己的美好愿望罢了，只是一个美丽的梦，现实是残酷的，我只好收起这份理想去直面这真实的社会。然而《牧场物语》这款游戏却让我找到了寄托。在游戏中，你经营着一个牧场，在那里你可以自由地过着自己的牧场生活，每天耕耕地，喂喂鸡，砍下柴，给奶牛挤奶，到小河边钓鱼，饭后带着自己的小狗狗到树林里散步，还可以到镇上去追求自己喜欢的女孩，日子过得宁静舒适，而这一切，不正是自己理想中的生活吗？所以我成了这个游戏的忠实FANS，或许只有在这里，我才能找到自己理想中的生活。感谢《牧场物语》，感谢世界上还有如此的一款游戏，它帮助自己圆了心中的一个长久的梦！

四

《塞尔达传说 梦见岛》是该系列在掌机上的第一部作品，但就我个人而言，却是我最喜欢的一作，不因为别的，就因为它那深刻的剧情。纵观整个“《塞尔达》系列”乃至其他很多游戏，玩家通常都扮演着救世主的角色去消灭那些妄图毁灭世界的魔王，然而这款游戏却不同，林克在无意中却扮演了魔王的角色。林克所在的世界实际上是一个梦境，并且被噩梦所吞食着。为了驱逐噩梦，林克需要唤醒那传说中的风之鱼。而这样做的话，不仅是噩梦，那个梦幻世界中的一切都会被毁灭。为了自己生活的世界不被毁灭，所有的怪物都站出来与林



克作战。结局不言而喻，最终林克打败了大魔王，唤醒了风之鱼，幻想世界消失了，那座小岛，岛上的怪物和居民都已成了回忆。我不知道看到最终的结局大家会有怎样的反应，反正我是绝对忘不了这段剧情的。是啊，很多时候我们就是这样在无意识的行为中给别人带来了巨大的伤害，有时这种伤害是难以挽回的。就像游戏中的林克，他在最初也不知道自己的行为会毁灭整个小岛，于是这样无意识地战斗下去，最终连那个美丽的小女孩玛琳也因此变成了一只自由飞翔的海鸥，虽然她实现了自己的愿望，但是那个可爱美丽的小女孩却再也回不来了，想必大家对她最后在广场咏唱《风之鱼》消失的那一幕还耿耿于怀吧。我想，如果当初林克知道是这样的结果的话也不会这么做了，然而现实却是残酷的，一切都难以挽回了，一切源于他无意识的行为。俗话说："三思而后行"，在我们做事情之前或许真的该好好想一想，冷静地思考一下自己的行为是不是会给他人带来伤害，是不是会造成重大地损失。或许只有想清楚了，才能最大程度地减少这无意识行为的伤害，才能不留下遗憾。否则真的是后悔莫及！

五

按照爱因斯坦《相对论》的说法，如果我能达到光速，那么时间也就静止了，千年不过只是一瞬，但是我能达到光速吗？不能，所以千年对于我们人来说是一个遥遥无期的数字。千年之间，物换星移，沧海桑田，人世间改朝换代，多少人生老病死，千年的时光会改变很多很多。我们不是神，谁也不能活到千年，所以千年对于我们只是一个空谈。现在那些高唱千年之恋的人们，千年之恋不过是他们的一个美好的愿望而已。而我们可爱的老任却用一款游戏让我们感受了一千年的时光——《千年家族》，一款无论从创意还是从可玩性上看都十分优秀的游戏。在游戏中，玩家作为一个见习神要用一千年的时间来观察一个家族的发展变化，并且要通过自己努力让这个家族的血统永久地继承下去。游戏的一大特点就是在关闭电源的情况下，游戏仍在运行中，家族的生活仍在继续，这样才能给人一种人生不间断的感觉。时间就这样很快地流逝，没用几天，我就玩通了这个游戏，千年家族的称号达成。经过了漫长的守护，与自己看护的家族一起经历了风风雨雨，同甘共苦，现在终于将这个艰巨的任务完成了，心中不免舒畅无比。但是转念一想，千年的时光就这么快的过去了，而期间家族又经历了多少代，家族成员也一个个逝去成为历史，让我不禁感叹人生苦短，命运无常，多少的人生才是一个千年啊？难道人的出生就是为了死亡？在我们的现实生活中是不会有一个神守护我们指导我们生活的，一切，一切只能靠我们自己。与众神相比，人类是多么的渺小啊，就像天地之间的蜉蝣，沧海中的一粟。那么该怎样看待这个问题呢？我想早在八百年前东坡居士站在赤壁上的高唱已经给了我们答案"盖将自其变者而观之，则天地曾不能一瞬；自其不变者而观之，则物与我皆无尽也。"是的，人生是短，但是人生可以留下的痕迹却可以是永久，关键就看我们怎么做，怎样去书写自己的人生。我们的生命不过百年，但是我们还有子孙，还有后代，他们的血液中同样流淌着我们的血液，他们是我们生命的一个延续，从这种意义上说，我们的生命就是永恒的。在游戏中，经过了千年的变迁，玩家所守护的家族不是还在延续吗？游戏不是还有二周目吗？游戏并没有完结，人生也还在继续。想到这里，我心不禁释然。

后记：我一直觉得游戏是一种艺术，无论机能的好坏，即使在机能相对简陋的掌机上同样也是如此。它包含着许多深刻的哲理，就看玩家怎样去体会、去感受。"一千个人眼中有一千个哈姆雷特"，或许每个人眼中的游戏内涵都不相同，这是一个仁者见仁，智者见智的问题。以上只是我的一孔之见，难免有许多的偏见和不足，但确是我内心的真实反映，仅此而已。

文 killermiller　编 LIKY

高达的世纪



2005年5月26日，自笔者买NDS以来便开始期待的《SD高达G世纪DS》终于发售。虽然之前也从杂志、网站上得知了许多关于它的情报，但在此仍旧要对其画面抱怨一下。想当年GBA版《G世纪》的画面绝对令人刮目，数年后再见相同画面，却只感觉眼前一黑，Bandai的诚意嘛……不过话说回来，其封面倒是蛮华丽的，很有收藏价值。（汗）

作为S·RPG来讲，本作的初期几乎可算毫无难度，强力机师强力机体依旧独当一面，一些能力稍弱的只能跑跑龙套，基本是一伙群众演员。不过在这样的情况下，剧情事件和特殊事件的收集还是十分有意思的，特别对于热衷于“《高达》系列”动画的玩家更具吸引力。当然，也不乏只顾埋头击破敌人的玩家，笔者一同学就是其中之一，最后造成的苦果就是人员的极度缺乏。看他眼巴巴地瞅着我有但他没有的人物，我心里一阵窃喜。

“《G世纪》系列”特色的机体捕获、机体改造没有丝毫新意，零件的来源主要来自机体分解这一小变化也只促成玩家多索几次敌而已。机体开发图很是美观大方，让人一目了然，战前整备画面也比前作漂亮很多。

《G世纪》的战斗画面真实而不失紧张感，所以即使不能关闭战斗动画，也不会让人产生厌倦。从这一作来看，机体动作稍有改动，与前作无太大差别，故而没有多谈的意义。机师ID指令的作用更加明显有效，进一步增添了战斗乐趣，当然也不排除少数ID影响游戏的平衡性、挑战性。小队作战是笔者一直很欣赏的系统，组队全凭玩家兴趣，组队后战斗力提高，本作增加了特有的小队攻击指令（单调的华丽），间接指令又可将队伍打散，以各个击破，可谓相得益彰。不得不提的是那些硬骨头的AI们，几炮轰去，它们铮铮铁骨，誓死不散，为玩家的捕获事业制造了一些曲折。整体来说，游戏的系统并不复杂，相信即使不是FANS，刚接触这一系列的玩家也会着迷于此。

游戏开始玩家投身吉翁阵营，操纵夏亚与阿姆罗激战，这是本作在某种程度上的创新，一圆许多人的梦想。一周目后的新增难度弥补了之前提到的游戏过于简单这一问题，开启特殊模式以及能够收看游戏EVENT，极大地鼓励了玩家反复游戏（莫名的动力油然而生啊）。《DESTINY》中角色的加入有点出人意料，该剧正在热播（抗议编剧的变相抄袭行为），作为拥护也算是一大喜事(SINN果然没有KIRA强啊)。

游戏既然在NDS上登场，就不能忽略触摸屏功能的应用，比起NDS上的创意游戏，本作的触摸屏应用接近于零。至少笔者从头到尾的游戏过程中只点过一下屏幕，大概没人愿意一会儿点屏幕，一会儿又按键的吧，这样的确麻烦。就算S·RPG不比PUZ一类游戏，但只要用心，一定能产生创意！比如，游戏中选择射击指令后，下屏显现锁定画面，玩家需要在尽可能短的时间用触摸的方式按到移动的敌人，如此便能造成较大伤害，不成功的话就会MISS。诸如此类。不考虑开发周期和成本的问题，就Bandai来说，是完全办得到这点的。

看其大体，《SD高达G世纪DS》绝对是NDS游戏中的佳作，但它是不能令支持者们满意的，正所谓爱之深，责之切，我们批评抱怨，是希望它越走越好，重回“GF”时代的辉煌（GF即Generation F，切莫误会），诞生一个又一个不朽的经典！



我的RPG之路

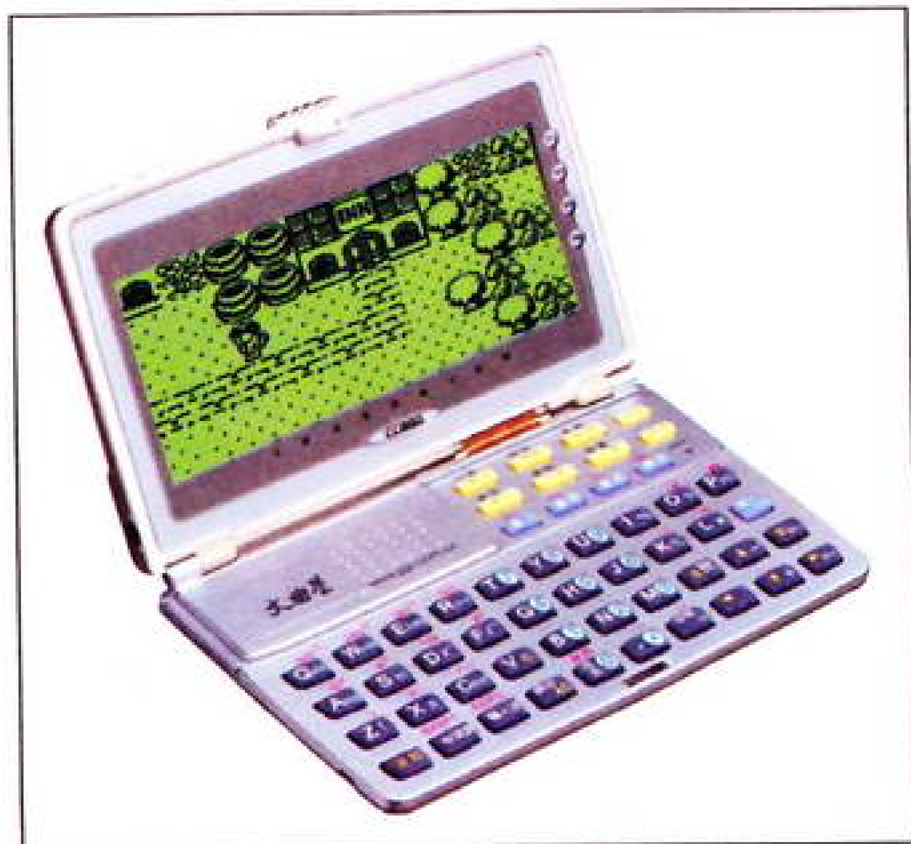
文 athlon 编 LIKY

一

说到RPG类游戏，相信和我一样喜欢这种类型游戏的玩家有很多很多。要说我喜欢RPG的原因呢，不为别的，就为了其中那各种或缠绵、或壮烈的剧情。从PC GAME到TV GAME，再到掌机GAME……以前玩过的RPG大都质量上乘，多为大家名作，所以玩起来只觉得画面华美，系统新颖，更不论那一部部早已传为经典的剧情了。RPG对于我来说就如同一种新型的多媒体电子小说。于是也不知从何时起便逐渐在心里渴望着自己有朝一日也能亲手制作一款RPG游戏，实现自己的梦想。可惜梦想总归是梦想，缺少机遇和争取，它也只能存在于想象之中。我的RPG梦也一样，不论在脑海里策划出了多少种方案，也终归是想象，没有实现的机会。直到有一次，父母的朋友送了我一台文曲星PC1000电子词典，我才有了真正实现这个RPG梦的机会。

当我将这个电子词典拿到学校去用后，一个同学见了觉得不错，于是也买了一个。

说到这里我不得不打断一下，文曲星PC1000和CC800是笔者目前已知的第一款内置编程工具的电子词典，当然现在很多电子词典都已经具备了编程功能，如步步高、名人等。随着GGV（金远见公司，以下简称GGV）公开硬件资料以及开发环境，使得编写电子词典的软件成为可能，当时的编程环境基本为basic和汇编以及C语言，因为汇编掌握起来有一定的难度，同时



官方并没有公布这种编程手段，再加上basic更加容易上手，所以初期的软件几乎都是basic编写的，只有少数软件是由汇编和C语言编写。



言归正传，那位同学是个疯狂的硬件发烧友，喜欢把手里东西的机能发挥到极限。一天中午，我正坐在教室中百般无聊，他神秘地跑来对我说道：“你看！”说着打开他的PC1000，我扭头一看居然看到了一个类似《口袋妖怪》的游戏——《GMUD英雄坛说》（其实就是使用了《口袋妖怪》的游戏材质图片）。这使我大为吃惊，当时我自己也用PC1000内置的GVBASIC做了个贪吃蛇游戏，但是却从来就没有想过文曲星上也能出现这么精美的RPG游戏。除了游戏画面为黑白二色之外，《GMUD英雄坛说》几乎已经达到了GB游戏的水准了。问清楚他是在GGV官方网站下载的之后，我便上网来看了看。当时在GGV官方网站上关注了几天，后来觉得这里灌水的人太多，而且也没有什么有用的资料。于是又在其他地方转悠了一下……不久发现一个“星迷”（这里指玩文曲星的人的简称）自己建设的一个名叫“CC800之家”的网站很不错，不仅提供了很多软件的下载，也有很多星迷在网站的论坛里边交流经验，于是便常常关注起来。再到后来“CC800之家”和另外两个星友们自建的网站合并成“WQXNET”，随后我便在那里“定居”下来。

当时玩家自创的RPG游戏大都基于是basic语言制作的，不但剧情很短而且画面简陋，加上basic程序运行效率极慢的缘故，效果很不理想，我也一直没有开始制作当时已经策划好的一个游戏案子。直到有一天一位论坛里的前辈公布了一项基于basic编程绘图的新技术“批量法”（一种基于文曲星端basic的绘图加速算法），这个技术可以极大的提升basic编程的绘图速度，使得利用basic制作精美画面的大型游戏成为了可能。这种技术的发布让我看见了希望。于是我的第一款RPG游戏《神剑传说》开始策划了……

二

随着《神剑》策划的结束，我发现一个不可忽视的问题，那就是《神剑》这个游戏的规模太

大了，单凭我一个人绝不可能在短时间内将它完成。于是我作出一个决定。在现在看来这是一个极不成熟的决定——招募自愿者一起制作，其实这个决定本身没有问题，问题出在我执行这个决定时并没有考虑到网上合作的种种问题和弊端，自然也没有考虑到相对应的解决方法。在招募的初期，由于要求太高，分工过细，我计划总共需要7个人来组建小组。其实这个规模对于小型业余游戏制作来说实在太庞大了，人数多的弊病就是不容易统一……

顶着论坛上一些人的流言蜚语，好不容易凑齐了小组，但是随之而来的问题却越来越多：小组成员水品参差不齐，分工太细导致一些组员对整个游戏甚至没有什么大概的印象，更不要说对整个游戏内容的理解了，人数太多导致组员几乎没有整齐出现过……虽然当时"WQXNET"的站长之一讯宇给予我很大的支持和帮助，但是这些问题如一盆冰水般将我的热情浇熄。我在失望中解散了小组，同时也下了一个坚定却可笑的决心，不管有再多的困难，不管花多少时间，即使只有我一个人，也要把《神剑》做出来！

就在我作出那可笑的决定不久后，我便在当时的另一个文曲星网站"WQXSHOP"的论坛上发现了一个引人注目的帖子。帖子的内容是关于电脑端文曲星RPG编辑器的消息，帖子里描述了一些编辑器的功能细节并且公布了一些工作截图。同时一款据说是采用了那个编辑器引擎制作的游戏DEMO《时空尽头之旅》发布了。其100K左右的空间容量引起了我的注意(100K在当时来说是非常巨大的容量了，其实游戏最占据空间的多是它们的数据文件，如图片，音乐等，引擎的代码并不怎么占空间。）我将游戏DEMO下载下来看了看，发觉引擎十分强大，图像就当时来说十分精美，由于使用了独创的basic+汇编协同编程的技术，这个引擎比我原先由纯basic设计的引擎强大得多了，当然也强过当时所有的基于basic编程的RPG引擎。但是当时的论坛中充满了各种虚假的消息，各种空头的游戏小组不断地蛊惑着星迷，为了保险起见我尝试着问了帖子作者FantasyDR几个问题，得到了详细的解答后，我感觉这个帖子的内容是可信的，既然有一个这么强大的引擎在面前，我为何还要自己费精力编写一个新的引擎呢？于是我试探着和FantasyDR联系了一下。令我没有想到的是FantasyDR非常热情，在询问了我一些细节后，就把当时还没有完全开发完成的编辑器发给我了。我很感动，日后联系得多了，我和FantasyDR也成为了非常要好的朋友。通过一段时间对编辑器的熟悉和了解，越发觉得它的强大，当然其间也发现了一些问题，修正了一些BUG，引擎空间容量也从原来的64KB升级到128KB。



▲《时空尽头之旅》的游戏画面，已经是GB的水平。

但是，我发觉这个RPG引擎并不适合用来制作传统类型的RPG《神剑》……

三

虽然《时空》引擎因为一些原因不适合用来制作《神剑》这款游戏，但是它仍然不失为当时最为优秀的RPG引擎之一。在对这个引擎逐渐了解之后，我本来想放弃这个引擎的。它的功能虽然强大，但并不适合我最初的策划。可是这时的论坛上出现了一个捣乱的家伙。他对《神剑》的计划大肆批评，同时对我也进行了大量的攻击，论坛上满是对骂的帖子，一时间硝烟四起。在网络上遭受挫折，在现实中我的生活同样受到了困扰，一些如同港台劣质言情连续剧中剧情一般的事情居然真实地发生在我自己的身上。一时间，我对周围的人充满了怀疑，也不再相信那些以前所谓的"朋友"了。可能是因为现实中的苦闷找不到地方发泄吧，我把这些事情告诉了已经认识了有一段时间的FantasyDR，他对我进行了一些劝解，虽然当时没有怎么听进去，但是心里确实好多了。就是这个极度郁闷时候，我把高中时期无聊时写的一篇小说给FantasyDR看了一下。凑巧他正想做一个游戏作为电脑端游戏编辑器的宣传作品，我们讨论了一下觉得这篇小说在修改一部分剧情之后还是比较合适的，同时还可以封住那个捣乱家伙的嘴。于是我策划的第二款、实际制作的第一款RPG游戏《异域传说》的计划便开始了。

说起来到目前为止，《异域传说》仍然可说是文曲星历史上大型RPG游戏制作周期最短的游戏，在暑假中，凭着我和FantasyDR对游戏制作的热情以及良好的合作。仅仅用了15天时间就制作出了具有完整功能和剧情的最终测试版(其中我还出去旅游散心了一个星期)。这到现在来说仍然是一个非常值得称道的制作效率。就是现在我和FantasyDR偶尔谈起也不免对当时的



▲文曲星游戏历史上值得纪念的作品——《异域传说》。

那种效率发出一阵感叹。在顺利地经过了3天的测试之后，在2003年的8月中旬，《异域传说》顺利发表了。在这之后，我同FantasyDR也真正成为了无话不谈的好朋友。

四

《异域传说》顺利的发表，得到了星迷们不错的反响。其实这只是电脑端编辑器引擎的展示作品。由于剧情的长度关系最后定名成了《异域传说——序章》，许多网友便以为会有下一部作品。其实当时根本没有后续的计划（^_^b），后来看到呼吁续作的呼声实在太高才开始了新剧本的编写……

在《异域传说》发表后的一段时间，我发觉basic的功能实在无法满足RPG游戏制作的需求，由于未能掌握汇编技术，于是我转向了文曲星C语言编译器WINIDE的怀抱。此时的我已经进入了大学，时间也不像高三那么紧了。但是在学习使用WINIDE的过程中，我又发觉这个IDE的BUG实在太多太离奇了，部分代码在第一次编译时会莫名其妙地报错，但是重新编译一次又能顺利地通过。当时我就是这样郁闷地写着代码。

又是某一天……

在网上闲逛时看到一个叫做LENDY的家伙发布了几张叫做《幻想大陆》的游戏截图，就是这几张图片引起了众多星迷的严重关注，关键在于图片显示出游戏地图上使用了MASK图层（一种图层掩膜技术），而且游戏材质的图片大小并非传统16×16象素（这和当时一般的RPG引擎有很大的不同）。一些人对游戏的真实性表示了怀疑。出于对游戏所使用的技术的好奇，我向LENDY询问了一下游戏的具体情况，想不到要到了当时的内部测试版。我赶紧下载来看了看，豪华的画面立刻征服了我。我询问了一下其中一些特效的实现方法，可惜当时我和LENDY还不算太熟，能拿到测试版已经算很不容易了。所以LENDY并没有透露许多。有了《幻想大陆》的刺激，再到网上找了找一些用C语言编写的RPG引擎的代码来参考了一下，很快便用WINIDE写好了图形引擎，理论上新引擎的图形效果会比《异域》引擎有不小的提升。在磕磕绊绊地通过了编译，运行在WINIDE的模拟器上时……我再一次崩溃了。游戏的运行速度前所未有的慢……在无比的失望中我删掉了两个多月来写的所有代码，又一次陷入到极度的郁闷中。

五

无奈之下我不得不在论坛上发布了无限期暂停《神剑》的消息。这时大学的第一学期已经进入尾声了，我和FantasyDR还有Lendy用手机保持着联系，虽然没有游戏制作的计划，但我们也时不时讨论一下游戏制作的问题。这一时期没有什么太激动人心的进度，也许景天神用《时空》引擎制作的RPG游戏《情怨》是这一时期文曲星界最大型的游戏了吧。临近考试，我却不思上进地萌发了写小说的念头（^_^b），于是便开始动笔了。当我构思小说的时候，由于思维的过于发散，忽然想到了《异域传说》那个引擎。这时一个想法扎进了我的脑海。如果凭借小说的世界观来用《异域传说》那个引擎制作一款RPG会是什么样子的呢？这个想法着实让我兴奋了一阵子，现在回想起来，大约有十分钟左右时间吧（-o-b）

想到就做！

于是当夜快12点时，在伟大祖国的大西南四川成都某大学×栋305寝室2床上，一条短信，通过一只国产康佳C699手机，穿越重重阻隔，不畏艰辛，不惧艰险，远跨千山，横远渡万水，来到了伟大祖国的经济文化重镇——上海。

通过数十条短信的艰苦跋涉，一个新的游戏世界逐渐揭开了它神秘的面纱。

我的第三个RPG游戏策划，第二个付诸制作的RPG游戏《神州》由此刻开始浮出了水面……

六

《神州》最初的策划是极其庞大的，我和FantasyDR那个家伙商量了一阵，却被告知引擎没法支持如此大的剧情量……这点让我郁闷到极点。在从网吧回到寝室的途中，我的脑子一直在想，最后我发了个短信问FantasyDR说能否在PC1000那个存放数据的文件里扩充32KB的空间来专门存放多出来的数据。FantasyDR想了一下，没给我准信儿，只是说先试试看。说起来，其实FantasyDR的效率还是蛮高的——过了两天，正当我想发短信问一下结果的时候，FantasyDR却来了个短信告诉我引擎扩容完成，目前引擎可以支持到65535句对话，每句对话最大支持255个字节。我心里先后不禁两次惊喜，第一次当然是为了《神州》这个“孩子”不会难

产而高兴，而第二次嘛，自然是为了不用自己发短信而高兴了。当然！我可不是为了省那一毛钱，只是想着自己的短信长途跋涉那么远，终归是有些于心不忍的……（笔者道：这绝不是华丽的借口……话未说完，只见四面八方飞来无数发臭的鸡蛋，长毛的蛋糕，间或夹杂了几块板砖……）得知引擎搞定后，游戏的剧本也开始编写了，后来从FantasyDR那里拿到了新的电脑端地图编辑器，跟着也开始制作《神州》的地图。说到地图，在这里我不得不停下笔来缅怀一下我那重伤牺牲的微软IE3.0鼠标。

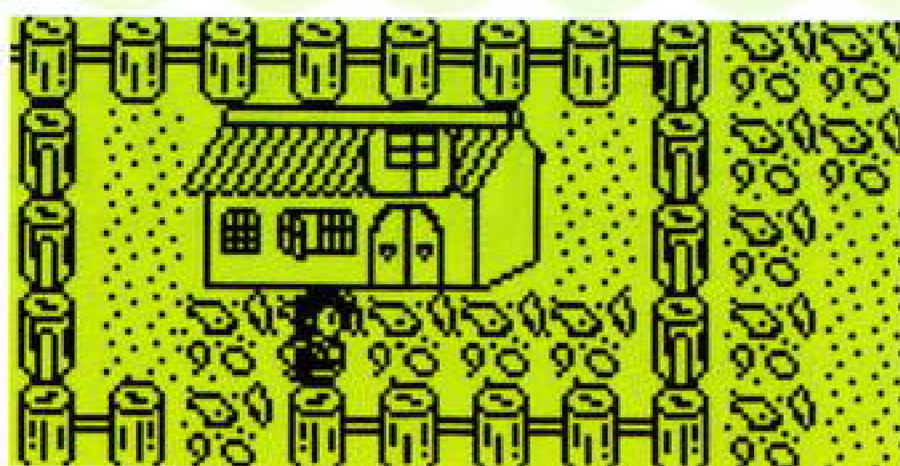
还记得那天下午，我的右手正放在它光滑圆润、细腻如纱的“背”上，轻轻地，那么温柔的点了一下……那一刹那间风起云涌，飞沙走石，电闪雷鸣，地动山摇……（呀呵！谁扔的鸡蛋？）我那可爱的IE3.0背上的滚轮被按下以后却再也没有能够弹起来……后来，经多方抢救无效，终于壮烈牺牲，享年2个月，死因：滚轮轴承断裂，数颗螺丝消失，以及光学组件莫明失踪……

后来，画地图这个艰巨而光荣的任务还是被它的续任者、价值50元的不知名杂牌光电鼠标给完成了。制作好地图不久后，剧本也完成的差不多了，整个游戏还剩下一些支线任务没有完成。这时为了保证游戏在画面上的质量，我非常荣幸地邀请到了一位强大的美工外援，景天神同志，来负责制作游戏中战斗招数的动画效果。景天神同志是个好同志，他尽忠职守，不怕艰苦，坚持战斗在工作岗位的基层，及时且高质量的落实了组织安排下来的任务，同时在完成任务之余也组织认真学习了三个代表的重要思想方针……

正当招数动画和游戏剧本以及支线任务都差不多完成，正准备录入引擎的时候。F这个家伙伙伙伙……（请读者自行想象山谷间回音）却带来了一个惊人的消息……原本估计的65535句对话为他计算失误，现在经过验算之后，发现对话其实只能扩充5000句左右，听到这个消息，几乎让我当场石化。为了配合引擎，我只好又重新修改了游戏剧本，缩减了支线任务。在游戏策划的提起近5个半月的时间后，《神州》这个“难



▲《神州》的开发过程非常艰辛。


▲《神州》甚至得到了GGV公司官方的认可。

产儿”才艰难出世，只可惜这个“难产儿”的“体重”只有预计的1/4……

虽然相对于最初的策划，《神州》只达到了其中的1/4的规模，可是《神州》仍然取得了星迷们热烈的欢迎，甚至得到了GGV公司官方的认可。同时也因为《神州》这个游戏，使得我们和GGV公司有了合作的机会。

七

套句老话：光阴似箭，日月如梭。

眨眼之间，两年的时间就那么随风而去了。

在这两年的时间里，我和FantasyDR合作了两个游戏。一个《异域传说》，一个《神州》。每当看到星迷们在热烈讨论自己制作的游戏，心里都会情不自禁涌上一丝甜蜜。

业余制作游戏，的确是一件吃力不讨好的苦差。相信所有的业余游戏制作者看到这句话，想必都会捶胸跺足，泪流满面，仰天长叹道：“理解万岁！”

虽然是苦差，可是也相信所有的制作者也都乐在其中。看到这句话，各位业余游戏制作者们想必又会默默弹泪，摇头苦笑，欲罢不能地从内心的深处发出深深的赞同。（众人：呕……）

游戏制作并不是一条可以想象的普通道路，现在的玩家总梦想着进入游戏行业，施展自己的拳脚。但我却不得不向他们当头浇上一桶冷水，因为制作游戏绝不像大家所想象的那样，天天游戏，天天快乐。且不说那些专业的游戏制作者在创业初期如何之艰苦，便是在我们这些业余游戏制作者之间，在更多的时候，为了寻找游戏中一个小小的BUG，无数次重复地对一个细节进行测试，在令人眼花缭乱的代码中找到一条产生错误的语句。甚至一些制作者到了最后，对于自己做出的游戏都没有兴趣去完整的再玩一次了。

一个灵感从它迸发的那一瞬间，到逐渐成熟然后实现，尽管其间的过程或者是欢乐，或者是曲折，不过所有的游戏制作者们看到游戏出来的时候也都会感到非常的欣慰吧？

说了这么多，到现在，我仍然走着这条崎岖的RPG之路。现在走着，将来也将走下去。

掌机游戏综合发售表

8月中上旬最值得掌机玩家期待的游戏恐怕就属NDS上的《JUMP超级明星大乱斗》了，这款集合了集英社《周刊少年跳跃》旗下几乎所有知名漫画作品的梦幻之作届时必将创造出新的销售奇迹。孙悟空、鸣人、路菲……一想到这些著名漫画英雄将同台共演就已经让人兴奋不已了。PSP上的《太鼓之大人 携带版》也是非常值得一玩的游戏，其中收录了不少好听的新歌，再加上随时随地都可以游玩的便携性，相信届时还是会有很多玩家愿意捧场的。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

2005年 GAMEBOY ADVANCE

发售日	游戏名	厂商	类型	价格
7月28日	新・我们的太阳 逆袭的撒巴塔	Konami	ACT	价格未定
	新・ボクらの太陽 逆襲のサバタ			
	美丽祭师二人组 MaxHeart	Bandai	ACT	4800日元
	ふたりはプリキュア MaxHeart マジ？マジ！？ファイトdeINじゃない			
	金色卡修 卡片大乱斗GBA	Banpresto	TAB	4800日元
	金色のガッシュベル！！ THE CARD BATTLE for GBA			
8月 4日	B－传说！战斗比达人 炎魂	Atlus	ACT	4800日元
	B－伝説！バトルビーダマン 炎魂			
8月11日	马达加斯加	Bandai	ACT	4800日元
	マダガスカル			
8月25日	国夫君 热血收藏1	Atlus	ACT	4800日元
	くにおくん 热血コレクション1			
9月13日	马里奥网球Advance	Nintendo	SPG	4800日元
	マリオテニスアドバンス			
9月22日	螺旋破碎机	Nintendo	ACT	4800日元
	スクリューブレイカー 轟振どりるれろ			

2005年 Nintendo DS

发售日	游戏名	厂商	类型	价格
7月28日	滚滚吃豆人	Namco	ACT	4800日元
	パックンロール			
	押忍！战斗！应援团	Nintendo	ACT	4800日元
	押忍！斗え！应援团			
8月4日	口袋棒球甲子园	Konami	SPG	4980日元
	パワポケ甲子園			
8月8日	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo	FIG	价格未定
	ジャンプスーパースターズ			
8月11日	马达加斯加	Bandai	ACT	4800日元
	マダガスカル			
8月25日	恶魔城 苍月的十字架	Konami	A・RPG	4800日元
	悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架			
	幸存少年 迷失蔚蓝	AVG	4980日元	
	サバイバル・キッズ Lost in Blue	Konami		
	泡泡龙DS	Taito	PUZ	4800日元
	パズルボブルDS			
	露娜 创世纪	MMV	RPG	4800日元
	ルナ ジエネシス			
9月8日	DigDug DS	Namco	ACT	4800日元
	ディグダグ ディギング ストライク			

9月15日	逆转裁判 新生的逆转 逆转裁判 苏る逆转	Capcom	AVG	4800日元
9月29日	三国志DS 三国志DS	Koei	SLG	4800日元
夏	玩具头世界 トイヘッズ・ワールド	Interactive Brains	ACT	价格未定
	天外魔境 II 天外魔境 II	Hudson	RPG	价格未定

PlayStation Portable

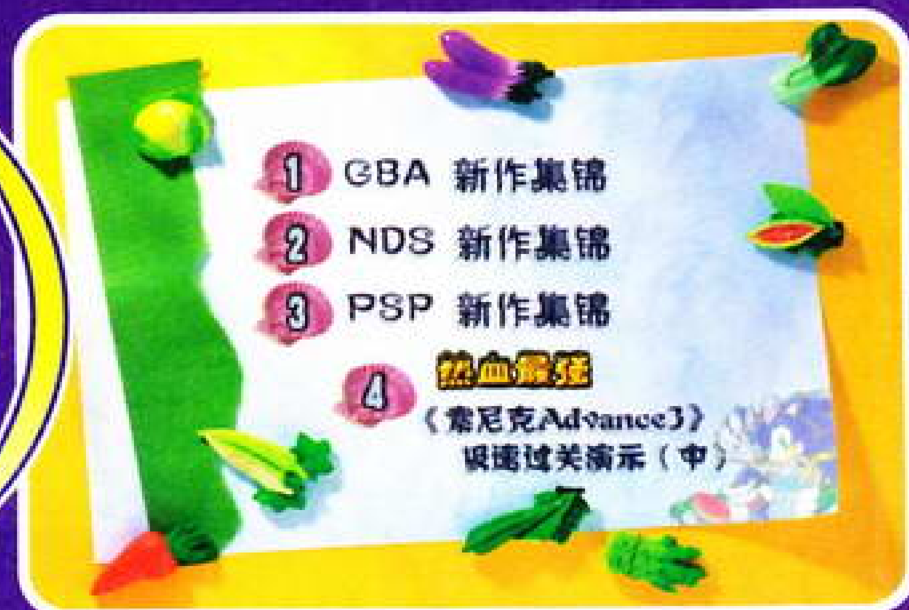
2005年

7月28日	DORASLOT 巨人之星 II ドラスロット 巨人の星 II	Dorasu	TAB	3800日元
	实话怪谈《新耳袋》第一章 实话怪谈《新耳袋》一ノ章	Metro	AVG	3800日元
	天诛 忍大全 天诛 忍大全	FromSoftware	ACT	4800日元
	战国Cannon 战国ACE第三章 战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III	X－nauts	STG	4800日元
	携带互动剧场 双面女郎 やるドラポータブル ダブルキャスト	SCE	AVG	3800日元
	携带互动剧场 拥抱季节 やるドラポータブル 季节を抱きしめて	SCE	AVG	3800日元
	携带互动剧场 桑巴吉他 やるドラポータブル サンパギータ	SCE	AVG	3800日元
	携带互动剧场 雪割之花 やるドラポータブル 雪割りの花	SCE	AVG	3800日元
8月 4日	太鼓之达人 携带版 太鼓の达人 ぽ～たぶる	Namco	MUG	4800日元
	水银 【Hg】ハイドリウム	SCE	ACT	3800日元
	洛克人DASH 钢之冒险心 ロックマンDASH 钢の冒险心	Capcom	A・RPG	3800日元
8月11日	机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱 机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	Bandai	SLG	4800日元
8月25日	十二勇士 战国封神传 Twelve～战国封神传～	Konami	S・RPG	4980日元
	龙战士III ブレス オブ ファイアIII	Capcom	RPG	4800日元
	信长的野望 天翔记 信长的野望・天翔记	Koei	SLG	4800日元
9月 1日	死神BLEACH 灵魂升温2 BLEACH ヒート・ザ・ソウル2	SCE	FTG	4800日元
9月 8日	洛克人DASH2 伟大遗产 ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遗产	Capcom	ACT	3800日元
9月15日	攻壳机动队 狩人领域 攻壳机动队 Stand Alone Complex 狩人の领域	SCE	FPS	4800日元
9月22日	公主的皇冠 プリンセスクラウン	Atlus	A・RPG	4800日元
	高达 战争策略 ガンダム バトル タクティクス	Bandai	ACT	4800日元
	F1 2005 携带版 Formula One 2005 Portable	SCE	RAC	4800日元
9月29日	电车GO! 携带版 山手线篇 电车でGO! ポケット 山手线编	Taito	SLG	3800日元
	罪恶工具XX #RELOAD GUILTY GEAR XX #RELOAD	Sega	FTG	3800日元
	赝品画廊 ギャラリーフェイク	Bandai	AVG	4800日元
夏	漫画同人会 携带版 こみっくパーティー ポータブル	Aquaplus	AVG	4800日元

VOL.21

口袋光环

精彩内容导视



GBA新作集锦





GBA 新作大收集：**《哈罗噗哟噗哟》**，**《诺诺诺益智大集合》**，**《魔界奇兵》**，**《武器种族传说》**，**《死神 BLEACH》**等，GBA 玩家不要错过哦。

PSP新作集锦



原创S・RPG**《十二勇士 战国封神传》**，创意赛车游戏**《变速狂飙》**，火爆的动作游戏**《脱狱潜龙 清算》**绝对让你目不暇接。



充满东方武侠风情的剑术 A・RPG 大作**《天地之门》**终于登场。绚丽的场景、动听的音乐，以及游戏那独特而又爽快的打斗就让玩家亲眼去验证一下吧。

NDS新作集锦



拥有众多人气漫画角色的**《JUMP 超级明星大乱斗》**的宣传影像为你呈现。同时还有**《黄金眼 侠盗特工》**等 NDS 游戏的演示影像。

热血最强



《索尼克 Advance3》极速过关演示（中）

《索尼克 Advance 3 》极速过关影象第二弹，继续欣赏达人所展示的精彩技艺吧。

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第19辑大奖揭晓
58名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

上海市

朱慧旻



二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS



地区	姓名
江西省南昌市	吴碧川
北京市	张剑

三等奖5名：大陆行货版小神游SP

地区	姓名
广西北海市	林其文
吉林省长春市	隋延珍
河南省郑州市	高博
广东省深圳市	杨小辉
福建省泉州市	陈凌青



四等奖50名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

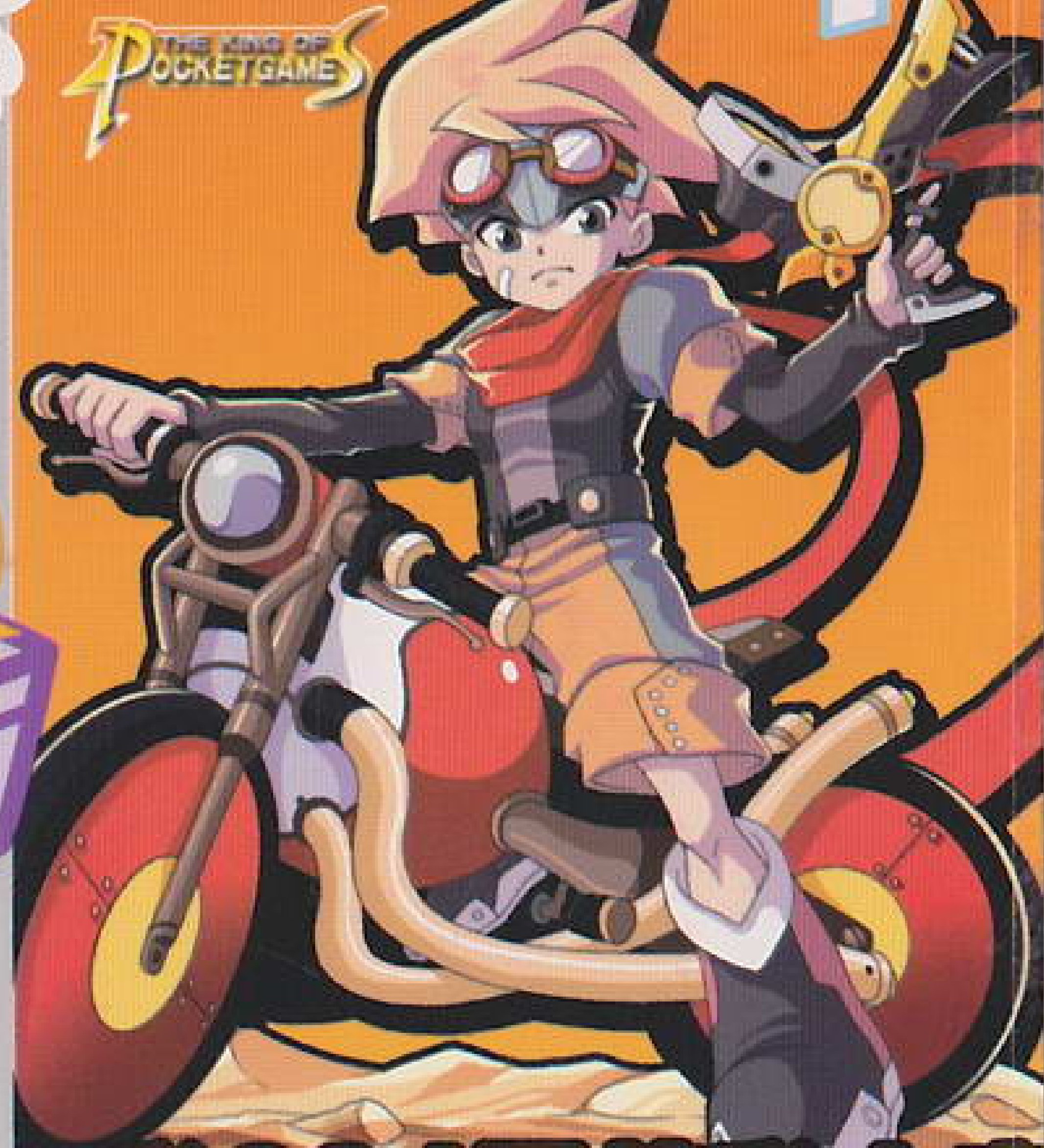
地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
昆明市	梁凯	厦门市	陈昕	成都市	李敖强		
增城市	李辉文	北海市	伍桂英	唐山市	郑权		
苏州市	韩凌嘉	重庆市	唐欣	宜兴市	丁楠		
上海市	温思阌	百色市	莫翰	苏州市	汤寅顺		
景德镇市	丁炜	成都市	郝世昌	北京市	张小海		
昆山市	颜鹏	靖江市	陈啸龙	北京市	严泰洋		
北京市	赵燕浩	石家庄市	于锡峰	珠海市	赵敏强	溧阳市	曾烽
天津市	乔天	内江市	肖植戈	北京市	孙悦	常州市	李世龙
海安县	何年璟	张家港市	施新华	丽水市	钟海军	韶关市	陈伟
深圳市	罗一夫	石家庄市	朱凤金	郑州市	杨阳	中山市	黄金辉
秦皇岛市	郝斌	湖州市	陈胤	济宁市	田力	北京市	刘智
南昌市	杨劲	大连市	白雪峰	呼和浩特市	童保平	清远市	朱国轩
上海市	刘建蔚	张家港市	朱啸虎	银川市	兰惠	东莞市	莫子健
绍兴市	叶斌	漳州市	魏迎庆	张家港市	张扬	济南市	王恒

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP Vol.22

8月15日 全国上市



超值赠品

赠 神秘礼品

赠 超级大战争人物立卡

赠 口袋光环

更多精彩掌机游戏影像，敬请关注口袋光环。

口袋光环 vol.22

全彩224页精彩内容

专题企划

战役SLG的王者——“《大战争》系列”漫谈

暑期热作一网打尽

《新·我们的太阳》完全攻略（GBA）

《天诛 忍大全》剧情攻略（PSP）

《洛克人EXE5 双生领袖》深入研究（NDS）

更多精彩内容，敬请期待

幸运大抽奖

——时尚掌机等你拿





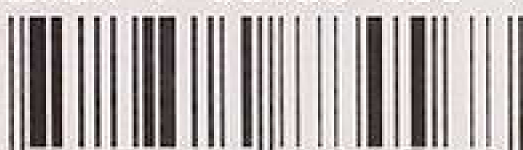


—每辑都有大奖—每辑都有惊喜

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第22辑将公布第20辑大奖名单，别错过。

定价：12元

ISBN 7-88488-456-9



口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品